

ВИДЕО НА CD И DVD

РЕПОРТАЖ С
КРИ 2005

КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ

МЕГА
ПОСТЕРЫ

АДРЕНАЛИН-ШОУ
PROJECT:
SNOWBLIND

4

ИГРОВЫЕ
НАКЛЕЙКИ

CD
DVD

№1 В МИРЕ

ИЮНЬ

№

06

2005

[93]

СВЫШЕ

350
ИГР

В ГОМЕРА, НА CD И DVD

ИГРОМАНИЯ

224 страницы

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

F.E.A.R.

В РАЗРАБОТКЕ

АДРЕНАЛИН-ШОУ
X3: REUNION

К ЮБИЛЕЮ СО ДНЯ ПОБЕДЫ НАД СИТХАМИ
ВСЕ ИГРЫ ПО

ЗВЕЗДНЫМ ВОЙНАМ

В НОВОЙ РУБРИКЕ!

ВЕРДИКТ

PSYCHONAUTS

DEAD TO RIGHTS 2

SWAT 4

STRONGHOLD 2

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

HEROES OF MIGHT AND MAGIC V

НОЧНОЙ ДОЗОР

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

MAX PAYNE 2: MAX PAYNE'S CHRONICLES

CD+DVD НОВАЯ ПОЛИЦЕЙСКАЯ ИСТОРИЯ

VICE CITY: LONG NIGHT

CD+DVD ЗОМБИ НА УЛИЦАХ VICE CITY

FLATOUT: FLATOUT MODDEDITION

DVD 1001 ДОБАВЛЕНИЕ

ВИДЕО-
НОВОСТИ С E3-2005

ЧАСТЬ 1

ПОЛЕЗНЫЙ СОФТ:

ОБЗОР МУЗЫКАЛЬНЫХ
ПРОГРАММ

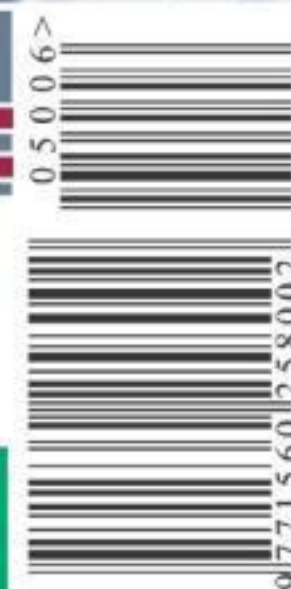
ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ:

ЧТО ТАКОЕ МОДДИНГ?

РУКОВОДСТВА, ПРОХОЖДЕНИЯ, ТАКТИКА

ВИДЕОМАНИЯ
ГЛАВНЫЕ RPG ГОДА: FABLE И JADE EMPIRE
ИГРОСТРОЙ
СТРАТЕГИЧЕСКИЙ СЮЖЕТ: РЕЦЕПТ ОТ
КРАНКА * ВСКРЫТИЕ ИГР СЕРИИ
THE NEED FOR SPEED
ИГРА В ОНЛАЙН
SHELTER ONLINE * DUNGEON
AND DRAGONS ONLINE
ИГРОМАНИЯ: SPECIAL
ФОРУМ РАЗРАБОТЧИКОВ * ИГРОВОЕ
КИНО: ГОРОД ГРЕХОВ

GALACTIC CIVILIZATIONS: ALTARIAN
PROPHECY * HOMM III: IN THE WAKE
OF GODS 3.58 * IMMORTAL CITIES:
CHILDREN OF THE NILE * NBA LIVE 2005
PSI-OPS * SCRAPLAND * VAMPIRE:
THE MASQUERADE - BLOODLINES
АЛЬФА: АНТИТЕРРОР
КАРИБСКИЙ КРИЗИС



ОБЛОЖКА: НОЧНОЙ ДОЗОР

FOXCONN®

Advancing Through Innovation

Наследие тысячелетий в технологиях будущего.

www.foxconnchannel.com
www.foxconn.ru

Foxconn — торговая марка Hon Hai Precision Industry Co., Ltd — мирового лидера в области высокотехнологичных решений. Foxconn — крупнейшая частная тайваньская компания, №1 в мире по OEM-поставкам системных плат, разъемов и корпусов для ПК, №2 в мире по выпуску систем охлаждения. В 2004 году объем продаж компании превысил \$16 млрд. Количество сотрудников, занятых на предприятиях Foxconn по всем странам мира, более 160 тысяч человек.

MOTHERBOARDS



Foxconn 955X7AA

- Чипсет Intel 955X; поддержка Dual Core CPU;
- FSB 1066 / 800 MHz;
- Dual channel DDR2 533/667 x4 DIMMs with ECC;
- P-ATA x 3, S-ATAII x 4, S-ATA x 4;
- PCIe x16, 3 x PCIe x 1;
- 7.1 channel, HAD;
- Dual Broadcom GbE LAN;
- IEEE 1394b & 1394a (Fire Wire);
- до 8 портов USB 2.0



Foxconn 915PL7AE

- Чипсет Intel 915PL;
- LGA775 для Intel Pentium 4EE/Prescott CPU;
- FSB800; Dual channel DDR 400/333 x 2 DIMMs;
- 1 x P-ATA, 4 x S-ATA 150 (RAID 0, 1, 0+1);
- Audio 7.1; GbE LAN; IEEE 1394a;
- до 8 портов USB 2.0;
- 1 x PCIe x 16, 1 x PCIe x 1, 3 x PCI, 1 x FGE 8X;
- Foxconn F.G.E. 8X совместим с AGP 8X, поддержка 2x мониторов (Windows 2000/XP) и Microsoft DirectX 9.0.



WinFast NF4UK8AA

- Чипсет nVIDIA NF4 Ultra;
- Socket 939 для AMD Athlon™ 64/64FX CPU;
- FSB 2000 MT/s, HyperTransport™;
- до 4GB Dual channel DDR400/DDR333/DDR266;
- 1 x PCIe X16, 2 x PCIe X1, 4 x PCI;
- 4 x Serial ATA II (RAID 0, 1, 0+1);
- Audio 7.1, AC97; GbE LAN, IEEE 1394a;
- до 8 портов USB 2.0

CASES 'n' COOLERS

TH-202 "Diabolic"



TLA-624



TW-082



TS-001



TPS-230



CMAK81CN



Собственное производство высококачественной стали • Лицевые панели изготовлены в соответствии со стандартами ведущих мировых производителей
Легендарные блоки питания FSP, HiPro, CWT • Сборка ПК без использования инструмента во всех моделях корпусов
Дополнительные вентиляторы и USB панели в базовой конфигурации • Более 100 моделей во всех ценовых категориях
Широкий ассортимент вентиляторов для процессоров AMD и Intel

Москва: Pronetgroup - (095) 789-3848; Ultra Computers - (095) 775-7566; Инкотрейд - (095) 785-9859; Кит - (095) 777-6655; Компьютадор - (095) 274-7300; ИНИС - (095) 974-3333; Полярис - (095) 755-5557; Альметьевск: Компьютерный мир - (8553) 25-38-29; Волгоград: ЮКК МТ - (8442) 49-19-20; Краснодар: Игрек - (8612) 210-98-50; Красноярск: КАПИТАЛ-СЕРВИС - (3912) 63-60-30; Курск: Компьюлэнд - (0712) 56-46-43; Курганов: Компьюлэнд - (07131) 2-31-22; Липецк: Регард - (0742) 22-13-09; Набережные Челны: КЦ "Next computer" - (8552) 39-03-38; Нижнекамск: КЦ "Next computer" - (8555) 43-79-82; Нижний Новгород: АйТиОн - (8312) 74-85-90; ВИСТ-НН 000 - (8312) 78-48-78; Ником-Медиа (8312) 34-11-34; ЮСТ - (8312) 30-16-74; Новосибирск: ЗЕТ ИСК - (3832) 125-142; Новый Уренгой: Все для офиса - (34949) 5-55-55; Омск: ТНТ 000 - (3812) 36-82-42; Электронный рай - (3812) 51-04-04; Рязань: Ultra - (0912) 205-205; Самара: Прагма - (8462) 16-32-87; Саратов: АТТО - (8452) 444-111; Томск: Степ - (3822) 554-554; Хабаровск: Диалог Плюс - (4212) 50-37-06; Дальком - (4212) 42-86-72; Челябинск: Алиас - (3512) 37-8717; Чита: Вавилон - (3022) 32-55-00.



Dina Victoria
(095) 681-20-70, www.dvcomp.ru



MERLION
www.merlion.ru



Тринити Лоджик
(095) 540-89-77, www.tl-c.ru

ASUS рекомендует Microsoft® Windows® XP Professional



Моя жизнь. Я играю.



www.asus.ru

Новая мобильная платформа от Intel®

Intel® Centrino™ Mobile Technology

Процессор Intel® Pentium® M 770 (2 МБ L2 кэш, 2.13 ГГц, FSB 533 МГц)
Чипсет для мобильных платформ Mobile Intel® 915GM Express Chipset
Intel® PRO/Wireless 2200BG

- Широкоформатная высококонтрастная и яркая TFT-матрица "стеклянного" типа (200 Кд/м²) с диагональю 12.1 WXGA 1280x768
- Встроенная веб-камера с разрешением 1.3 мегапикселя, поворачивающаяся на 180 градусов
- Широкие коммуникационные возможности
встроенная беспроводная сеть IEEE 802.11b/g и Bluetooth
- Вес 1.6 кг
- Беспроводная мышь в комплекте
+ встроенный модуль для работы с беспроводной мышью



ASUS®
HEART OF TECHNOLOGY

Всемирная гарантия 2 года

Телефон службы технической поддержки : (095) 23-11-999

Москва: Армада-РС (095) 232-30-82, Артрон (095) 789-85-80, Avakom M (095) 784-67-36, Avanta PC (095) 954-54-22, Белый Ветер (095) 730-30-30, ForceComp (095) 775-66-55, ION (095) 729-57-10, NEXUS (095) 928-23-67, НИКС (095) 974-33-33, OLDI (095) 105-07-00, ПИРИТ (095) 974-32-10, Polaris (095) 755-55-57, Портком (095) 101-33-64, Респект (095) 177-40-77, Сетевая Лаборатория (095) 500-03-05, SMS (095) 956-12-25, СтартМастер (095) 967-15-15, ТФК (095) 749-96-32, Умные машины (095) 780-00-41, Ф-Центр (095) 105-64-47, USN (095) 775-82-02; Санкт-Петербург: Display (812) 103-00-18, KEY (812) 331-24-77, Микробит (812) 333-44-44, Компьютерный мир (812) 333-00-33; СТР Компьютерс (812) 542-4551; Барнаул: C-Trade (3852) 38-10-00; Воронеж: РЕТ (0732) 77-93-39; Екатеринбург: Парад (3432) 51-48-22, Старттехно+ (3432) 56-85-01; Краснодар: Владос (8612) 62-33-73, Санрайз (8612) 640-066; Новосибирск: НЭТА (3832) 16-33-11, Техносити (3832) 125-333; Ростов на Дону: Центр-Дон (8632) 698-668; Самара: Прагма (8462) 701-701; Томск: Интант (3822) 41-55-32; Тюмень: AD Systems (3452) 22-35-33; Челябинск: Японская электроника (3512) 63-74-34; Хабаровск: Anykey (4212) 328-155



Привет, друзья!

Несмотря на многочисленные государственные праздники, юбилей Великой Победы, затянувшееся отмечание дня согласия и повиновения (черт, постоянно забываю, как теперь правильно называется Первомай), а также премьеру третьего эпизода «Звездных войн», «Игромания» продолжает жить по своему собственному календарю. День за днем мы держим оборону на передовой компьютерно-игрового фронта, сражаемся с мировым злом и несем человечеству свет, добро и справедливость!.. Эээ, о чем это я? Ну да не важно.

Итак, за прошедшие 30 дней мы, отразив массовые атаки суперхитов, перешли в активное наступление и совершили ряд диверсионно-разведывательных операций, самая успешная из которых — вылазка на территорию небезызвестной компании Nival. Под покровом страшно сказать чего наши опытные замышеры — Андрей Александров и Игорь Варнавский — пробрались в офис «Нивала» и тайно вынесли оттуда самые последние данные о двух хитах галактического масштаба: «Ночном дозоре» — тактической стратегии по известным мотивам, а также (затаите дыхание!) о Heroes of Might and Magic V! Их доклад о проделанной работе непременно ищите в сегодняшнем выпуске «Из первых рук».

Другая наша успешная операция — засылка специально подготовленного казачка (им стал Степан Чечулин) в дружественный город Киев для сбора разведданных о единственной в своем роде украинской игровой выставке. Отчет об операции под кодовым названием «Игроград» ищите в тех же «Первых руках».

Из прочих успехов: в этом месяце наш главинтернетшпион Алексей Макаренко взял след одного из самых главных событий в мире российского интернета — а именно новой онлайн-игры Shelter Online. Слышали о такой? Вот и мы тоже. Тем не менее уже долгое время в обстановке строжайшей секретности здесь, в России, куется — ни много ни мало — наш ответ World of Warcraft. Ответ, причем, весьма и весьма серьезный. Самые главные подробности — в сегодняшней «Игре в онлайн», а также на игроманском DVD (у обладателей ко-

торого есть все шансы в числе первых людей на планете попробовать Shelter Online на зуб).

Судя по отзывам, изменения и улучшения нашей краснознаменно-героической рубрики «В центре внимания» пришлись вам по вкусу, так что в этом номере она еще прочнее укрепила свои позиции в журнале. Сегодня вас ждет рассказ о самом ожидаемом экшене современности — F.E.A.R. от Monolith Productions.

Наконец, о главном. В июне в дружном семействе наших многочисленных рубрик произошло долгожданное пополнение — и какое! С гордостью представляем вашему вниманию новую рубрику: «Игромания: Special». На страницах этого титанического раздела отныне поселятся все игровые и околоигровые статьи, которые так или иначе не вписывались ни в один из существующих разделов.

Ну а для старта Special-раздела мы выбрали самую актуальную тему сезона. Собственно: к юбилею со дня великой победы над ситхами и в память о безвременно потерянном для светлой стороны Силы Энакине Скайуокере, всем безнадёжным поклонникам «Звездных войн» мы посвящаем «Антологию Star Wars»! Помимо оперативной рецензии на последний, третий Эпизод фильма, вас ждет огромный материал про все игры о «далекой-далекой галактике», которые когда-либо выходили (или только выйдут) на свет. 23 года игровой жизни «Звездных войн» — от 1982 года до наших дней.

Что же касается дальнейшего развития «Игромании: Special», то уже сегодня мы на многие месяцы вперед заготовили темы для будущих «специальных репортажей», так что в самых ближайших номерах вас ждет множество не менее интересных материалов. «Звездные войны» — это только начало. Следите за событиями, ну и, конечно, обязательно пишите письма с вашими пожеланиями/предложениями по развитию рубрики.

Ну и последнее. Пока я дописываю этот текст, под окном дорогой редакции уже гудит и библикает бронированный бэт-мобиль, который через десять минут примет на борт последних пассажиров и повезет нас в направлении международного аэропорта «Шереметьево». Все верно, друзья, — мы летим в Лос-Анджелес, где вот-вот состоится главное событие года — межпланетная выставка игровых достижений всего человечества, Electronic Entertainment Expo 2005. Е3!

Уже в следующем номере журнала вас ждет крупнейший репортаж с Е3, под завязку набитый новыми играми, и столь же огромный видеофильм на ту же тему — не правда ли, отличный повод дожидаться выхода следующего номера «Игромании»? Так что — оставайтесь с нами, и увидимся через месяц!

АЛЕКСАНДР КУЗЬМЕНКО
ak@igromania.ru

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор
Александр Кузьменко
Редакторы
Алексей Макаренко, Николай Арсеньев, Игорь Варнавский, Андрей Александров, Николай Пегасов
Технический координатор
Изабелла Шахова
Корректоры
Мария Луговская, Марина Бурдина
Программирование сайта и дисков, тех. обеспечение
Денис Валеев, Ирина Сидорова, Ирина Овсянникова, Денис Овчинников
Творческо-производственный состав
Денис Тангалычев, Виктор Расстрьгин
Руководитель дизайна и верстки
Роман Грыныха
Дизайнерская группа
Сергей Ковалев, Денис Недыпич, Марина Грыныха, Николай Никашин, Сергей Соловьев, Михаил Карасев, Дмитрий Денисенко

CD и DVD

Главный редактор
Степан Чечулин
Редакторы
Антон Логвинов, Семен Чечулин
Дизайнер интерфейса
Илья Галиев

ИЗДАТЕЛЬ

ООО «ТЕХНОМИР»
Генеральный директор
Азам Данияров
Редакционный директор
Денис Давыдов

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ

ООО «ИГРОМЕДИА»
Тел./факс (095) 730-4014
Менеджеры проекта
Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Дарья Новоторцева (danja@igromania.ru)
Менеджеры по рекламе
Анна Глотова (anna@igromania.ru)
Максим Солодовников (m_sol@igromania.ru)
Александр Радченко (radalik@igromania.ru)
Светлана Лозовая (svetlana@igromania.ru)
PR-менеджер
Николай Фролов (nick@igromania.ru)

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ

ООО «АВИТОН-ПРЕСС»
Тел./факс (095) 912-4408, (095) 911-2977
Юлия Воробьева (sales@igromania.ru)
Ирина Ефимова (efimowa@igromania.ru)
Дмитрий Емельянов (emelya@igromania.ru)
Сергей Смакаев

ПРОИЗВОДСТВЕННЫЙ ОТДЕЛ

Анастасия Муравьева, Давид Мурадян, Евгений Гудошников

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

111524, г. Москва, ул. Перовская д.1 (Игромания)
Тел. (095) 231-2365
Тел./факс 231-2364
e-mail журнала: MANIA@IGROMANIA.RU
сайт: WWW.IGROMANIA.RU

Журналу всегда требуются талантливые авторы.

Если вы чувствуете себя таковым — обращайтесь на mania@igromania.ru.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение материалов издания допускается только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

Журнал зарегистрирован Министерством Российской Федерации по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций. Свидетельство о регистрации ПИ №77-16021 от 28 июля 2003 года.

Цена свободная.
Отпечатано в УАВ «SPAUDOS KONTURAI» Ltd, Литва.
Печать компакт-дисков и DVD: "CD Art".
Упакован: ООО «Пак-Пресс»,
тел.: (095) 976-1285 (склад), 8-916-241-5548

© «Игромания», 1998-2005.
Тираж 154,700.

Если у вас возникли какие-либо технические трудности с запуском игроманских CD или DVD, пожалуйста, обращайтесь к нам по e-mail mania@igromania.ru либо по телефонам редакции.



ОАО Агентство
"Роспечать"
Каталог Агентства
Роспечать

80288 Игромания
80289 Игромания + 2 CD
84193 Игромания + DVD



ООО "Агентство
"Книга-Сервис"
Объединенный каталог
"Пресса России"

38900 Игромания
29166 Игромания + 2 CD
11780 Игромания + DVD



ООО "Межрегиональное
Агентство Подписки"
Каталог "Почта России"

99128 Игромания
99129 Игромания + 2 CD
10860 Игромания + DVD



EARTH 2160



Earth 2160 - продолжение легендарной стратегической серии от Reality Pump. Всего несколько тысяч человек сумели спастись после гибели Земли в 2150-м году. В течение следующего десятилетия люди приспосабливались к жизни на Марсе, которой стал их новым домом. В процессе возрождения цивилизации три фракции - Eurasian Dynasty, Lunar Corporation и United Civilized States - нашли почву для новых конфликтов. Но 2160-м году все меняется - в войну вступает раса пришельцев, потревоженных активностью землян. Продолжат ли земные нации вражду или примирятся перед лицом новой опасности - теперь это зависит от тебя.

WWW.EARTH2160.COM

- 4 кампании за каждую из игровых рас, обладающих уникальными способностями и технологиями
- Более 13 строений и более 13 базовых юнитов для каждой расы
- 4 режима мультиплеера с возможностью сохранения игры
- Совершенный графический движок с поддержкой самых современных визуальных технологий
- Полнофункциональный редактор для создания модов



НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН	6-13
Новостной меридиан	6
Даты выхода игр	12
CD-МАНИЯ	14-27
Игровая зона * Демоблок * Патчи	14
* Разделы на CD и DVD * Всякое разное * Видеомания	
ИЗ ПЕРВЫХ РУК	28-34
Heroes of Might and Magic V	28
Ночной дозор	30
Игроград 2005	32
R&S: В РАЗРАБОТКЕ	36-44
В РАЗРАБОТКЕ: ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД	36-39
Tomb Raider: Legend * Joint Task Force	36
ECHO: Secrets of the Lost Cavern	37
Metronome * Alan Wake	38
Need for Speed: Most Wanted	39
В РАЗРАБОТКЕ: БУДЕМ ЖДАТЬ?	40-45
The Suffering: Ties That Bind	40
Адреналин-шоу	42
X ³ : Reunion	44
R&S: ПРЯМАЯ РЕЧЬ	46-48
Tom Clancy's Splinter Cell: Lockdown	46
В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ	50-53
F.E.A.R.	50
R&S: ВЕРДИКТ	54-103
Рейтинговая система «R&S: Вердикт»	54
Готика II: Ночь ворона (Gothic II: The Night of the Raven)	55
Freedom Force vs. the 3rd Reich * Джек-Потрошитель (Jack the Ripper)	
* Воздушный десант (Airborne Troops)	
* Танкисты Второй мировой (World War II Tank Commander)	56
Миротворцы: Возмездие (Joint Operations: Escalation)	58
Лучшие из лучших. Горные лыжи 2005 (Ski Racing 2005)	
* Лучшие из лучших. Хоккей 2005 (Ice Hockey Club Manager 2005)	59
Даты выхода локализаций и отечественных проектов	60
ВЕРДИКТ: ДОЖДАЛИСЬ!	62-103
SWAT 4	62
Project: Snowblind	66
Cold Fear	68
Dead to Right II: Hell to Pay	70
Obscure	72
Sudeki	74
Firefly Studios' Stronghold 2	76
Серп и молот	78
Койоты	80
Psychonauts	82
Nibiru: Messenger of the Gods	86
DOOM 3: Resurrection of Evil	88
LEGO Star Wars	90
Special Forces: Nemesis Strike	92
Creature Conflict: The Clan Wars	94
Stolen	96
Battlestrike: The Road to Berlin	98
Still Life	100
Красная Акула 2: Ликвидация Хоссмана	102
Lock On: Горячие скалы	103
ИГРА МЕСЯЦА	104-106
Итоги голосования за период с июня 2004 по апрель 2005	104
Во что поиграть в этом месяце * Игровой тотализатор	105
«Игромания» рекомендует	106
ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ	108-109
Круглые сутки «Игромания» отвечает на любые ваши вопросы по играм	108
GAME OVER?	110
Во что играли 5, 10, 15 и 20 лет назад	110
ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ	112-139
Железные новости	112
Теория	
Обзор современных мобильных игровых платформ	114
Тестирование	
Тесты DDR2 SDRAM 533 МГц и 667 МГц	118
Обзор NVIDIA nForce4 SLI Intel Edition	120
Сделай сам	
Пособие для начинающего моддера	122
Экзотика	
Обзор манипулятора DX1 от Ergodex	126
Антикварная лавка	
История развития платформы PC. Часть 1	128
Железные новинки	
Горячие новинки отечественного железного рынка	130
Цифровая жизнь	
Последние новинки из мира цифровой техники	132
Новая линейка	
Новая линейка от Eurocase	134
Компьютер в сборке	
Игровая станция «Черная метка» от компании Captain Flint	136
Разумный компьютер	
Разумный компьютер за разумные деньги	138
ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ЖЕЛЕЗО	140-141
«Железные» ответы на «железные» вопросы	140
ПОЛЕЗНЫЙ СОФТ	142-147
Софт-экспресс	142
Практика	
Обзор музыкальных программ	144

АЛФАВИТНЫЙ СПИСОК ИГР В НОМЕРЕ

2 Days to Las Vegas	10
2 Fast Driver	22
Ace Combat 5	108
Act of War: Direct Action	23
African Alliance	8
Age of Conan: Hyborian Adventure	188
Airborne Troops	56
Alan Wake	38
Alone in the Dark 5	10
Asheron's Call: Throne of Destiny	188
Bad Day L.A.	10
Battlefield 2	6
Battlestrike: The Road to Berlin	98
BloodRayne	162
Blue Vault	7
Brothers in Arms: Road to Hill 30	23
Bugdom	11
Call of Duty 2	6
Call of Duty: United Offensive	22
City of Heroes	188
City of Villains	188
Cold Fear	68
Command & Conquer: Generals — Zero Hour	17
Company of Heroes	8
Counter-Strike	196
Counter-Strike: Condition Zero	196
Counter-Strike: Source	21, 196, 201
Creature Conflict: The Clan Wars	94
Dark Age of Camelot	188
Dark and Light	188
Dead to Rights II: Hell to Pay	70
Devil May Cry 3	27
DOOM 3	6, 10, 16, 88, 162, 196
DOOM 3: Resurrection of Evil	88, 200, 202
Dungeons & Dragons Online	194
Earth 2160	26
ECHO: Secrets of the Lost Cavern	37
Empire Earth 2	200
Enemy Territory: Quake Wars	6
EverQuest II	188
Evil Genius	7
F.E.A.R.	50-53
Fable	27
Face of Mankind	188
Fallout 3	26
Far Cry	15
FIFA Football 2005	18
Final Fantasy X-2	108
Firefly Studios' Stronghold 2	76
FlatOut	16, 21
Freedom Force vs. the 3rd Reich	56
Full Spectrum Warrior	8
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	10
Gothic 2: Night of the Raven	55
Gran Turismo 4	108
GTA: Vice City	15, 19
Guild Wars	109
Half-Life 2	8, 16, 19, 27, 152, 160, 201, 202
Half-Life 2: Aftermath	8
Hearts of Iron 2	23
Heroes of Might and Magic III	18
Heroes of Might and Magic IV	18
Heroes of Might and Magic V	28, 29
Ice Hockey Club Manager 2005	58
Invasion: Recovering Land	6
Jack the Ripper	55
Jade Empire	27
Jagged Alliance 3D	8
Joint Operations: Escalation	57
Joint Operations: Typhoon Rising	22
Joint Task Force	36
Legend of Mir 3	188
LEGO Star Wars	90, 200, 203
Lock On: Горячие скалы	103
Mafia: The City of Lost Heaven	17
Max Payne	15
Max Payne 2: The Fall of Max Payne	15, 20
MechAssault 2	27
Medal of Honor: Allied Assault	20
Metroid Prime 2: Echoes	108
Metronome	38
Need for Speed Underground 2	148
Need for Speed Underground	19, 148
Need for Speed: Hot Pursuit 2	27
Need for Speed: Most Wanted	39
Neverwinter Nights	17
Nibiru: Messenger of the Gods	86
No One Lives Forever 2	20, 109
Obscure	72, 201
Omikron 2	10
Omikron: The Nomad Soul	10
Onimusha 2: Samurai's Destiny	27
Operation Flashpoint	17
Painkiller	18
Painkiller: Battle Out of Hell	203
Pariah 2	10
Pariah	200
Phantasy Star Universe	7
Playboy: The Mansion	201
Prey	13
Project: Snowblind	66
Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy	109, 203
Psychonauts	82
Quake III Arena	21, 196
Quake IV	196
Republic Dawn: The Chronicles of the Seven	7
Republic: The Revolution	7
Return to Castle Wolfenstein	
Enemy Territory	196
Rising Kingdoms	22
Roma Victor	188
Rome: Total War	18
Rush for Berlin	10
S.C.S. Dangerous Waters	23
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	27
Second Sight	203
Shelter Online	190
Sid Meier's Pirates!	201

Silent Hill 4	108
Silent Hunter III	23
Ski Racing 2005	58
Space Quest	109
Special Forces: Nemesis Strike	92
Star Wars Arcade	167
Star Wars Chess	167
Star Wars Monopoly	169
Star Wars Trilogy: Apprentice of the Force	171
Star Wars Trivia	171
Star Wars: Anakin Speedway	170
Star Wars: Ask Yoda	169, 171
Star Wars: Battle above Coruscant	171
Star Wars: Battle for the Republic	171
Star Wars: Bounty Hunter	172
Star Wars: Demolition	171
Star Wars: Empire at War	173
Star Wars: Episode I — Gungan Frontier	170
Star Wars: Episode I — Jedi Power Battles	171
Star Wars: Episode I — Obi-Wan's Adventures	171
Star Wars: Episode I — Phantom Menace	170
Star Wars: Episode I — The Battle for Naboo	171
Star Wars: Episode II — Attack of the Clones	171
Star Wars: Episode II — The New Droid Army	171
Star Wars: Episode III — Revenge of the Sith	173
Star Wars: Flight of the Falcon	171
Star Wars: Force Commander	171
Star Wars: Grievous Getaway	171
Star Wars: Jedi Arena	166, 171
Star Wars: Jedi Knight — Jedi Academy	18, 21
Star Wars: Master of Teras Kasi	169
Star Wars: Obi-Wan	171
Star Wars: Pit Droids	170
Star Wars: Puzzle Blaster	171
Star Wars: Rebellion	169
Star Wars: Republic Commando	171, 173
Star Wars: Republic Commando: Order	66
Star Wars: Shadow of the Empire	168
Star Wars: Super Bombad Racing	170
Star Wars: The Clone Wars	172
Starcraft	18
Still Life	100
Stolen	96
Street Racing Syndicate	200
Sudeki	74
SWAT 4	62, 201
The Elder Scrolls III: Morrowind	15, 17
The Godfather	11
The Lord of the Rings:	
The Battle for Middle-Earth	15, 23
The Sims 2	16
The Suffering: Ties That Bind	40, 41
Tom Clancy's Ghost Recon	6, 9
Tom Clancy's Ghost Recon 2	9
Tom Clancy's Ghost Recon 3	9
Tom Clancy's Rainbow Six	6
Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown	46-48
Tom Clancy's Splinter Cell:	
Chaos Theory	162, 201
Tomb Raider: Legend	36
Tribes: Vengeance	203
Unreal Tournament 2004	19, 24
Vietcong 2	10, 24
Warcraft III: Reign of Chaos	20, 196
Warcraft III: The Frozen Throne	20, 196
Warhammer 40000: Dawn of War	15
World of Warcraft	108
World War II Tank Commander	56
X3: Reunion	44, 45
X-Men Legends 2: Rise of Apocalypse	10
Адреналин-шоу	42, 43
Блицкриг	20
Бой с тенью	23
Бригада E5: Новый альянс	22
Ил-2 Штурмовик:	
Забывшие сражения — Асы в небе	17
Казачьи II: Наполеоновские войны	23, 26
Карибский кризис	23
Койоты	80
Космические рейнджеры 3	109
Красная Акула 2: Ликвидация Хоссмана	102
Ночной дозор	30, 31
Периметр	154
Полная труба	23
Серия Star Wars:	
Dark Forces и Star Wars: Jedi Knight	168
Серия Star Wars:	
X-Wing и Star Wars: TIE Fighter	167
Серия Star Wars: Galaxies	172
Серия Star Wars: Battlefront	8, 20, 173
Серия Star Wars: Galactic Battlegrounds	172
Серия Star Wars:	
Knights of the Old Republic	19, 23, 173
Серия Star Wars: Racer	170
Серия Star Wars: Rebel Assault	168
Серия Star Wars: Return of the Jedi	166
Серия Star Wars: Rogue Squadron	169
Серия Star Wars: Starfighter	172
Серия Star Wars: The Arcade Game	166
Серия Star Wars: The Empire Strikes Back	166
Серия Star Wars: Yoda Stories	168
Серп и молот	78

Мобильные игры	
Blade: Trinity	204
Jungle Commando	204
Plasma Inferno	205
Terminator: I'm Back	205
Тормозилки	205

Внекомпьютерные игры	
AD&D Forgotten Realms	208
Cosmic Encounter	208
Dungeons & Dragons	208
Magic Online	206
Magic: The Gathering	206
MechWarrior	208
MLB Showdown	208
Savior of Kamigawa	206
Колонизаторы	208
Средневековые	208
Финикийцы	208

Софтверный набор	
Гвоздь набора * Свежатица! * Полезный софт	146
ИГРОСТРОЙ	148-165
ВСКРЫТИЕ	148-150
Серия Need for Speed Underground	148
МАСТЕРСКАЯ	152-160
Моделирование в Half-Life 2	152
Как создавать сюжеты для игр	154
Обзор Dark Basic Pro	158
Игровое редактирование	160
САМОПАЛ	162-163
Как разрабатываются игры жанра 3D Action	162
ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРОСТРОЙ	164-165
Горячие ответы на любые игровые вопросы	164
SPECIAL	166-179
СПЕЦИАЛЬНЫЙ РЕПОРТАЖ	166-173
Антология Star Wars	166
ФОРУМ РАЗРАБОТЧИКОВ	174-176
Попса и насилие в играх	174
ИГРОВОЕ КИНО	178-179
Звездные войны: Эпизод III — Месть ситхов	178
Город грехов	179
ИНТЕРНЕТ	180-194
Новости интернета	180
Рейтинг абсурдных продаж	182
Интересное в Сети	186
ИНТЕРНЕТ: ИГРА В ОНЛАЙНЕ	188-195
Новости онлайн-игр	188
Ждем: Русская MMORPG — Shelter Online	190
Ждем: Dungeons & Dragons Online	194
КИБЕРСПОРТ	196-198
Вести с полей	196
История восхождения Fatality на киберспортивный Олимп	197
Обзор программ для голосового общения	198
КОДЕКС	200-203
Стандартные коды	200
Easter eggs * Хинты	201
Читательские easter eggs	202
МОБИЛЬНЫЕ РАЗВЛЕЧЕНИЯ	204-205
Мобильные новости * Мобильные игры	204
ВНЕ КОМПЬЮТЕРА	206-208
Новости внекомпьютерных игр	206
Обзоры игры «Финикийцы»	208
ПОЧТА «ИГРОМАНИИ»	210-217
Шоу-программа «Старпом и Светлана»	210
ЮМОР	218, 221
Рассказы «Информационные методы теории охоты», «Проект Genesis»	218
КАЛЕНДАРЬ	219-220
Серп и молот	219
Star Wars: Episode III — Revenge of the Sith	220
МОЗГОВОЙ ШТУРМ	222-224
Тест №58 * Скринтурс №06. Июнь	222
Фотографическая память * Подведение итогов за №04/2005	223
Участие в конкурсах	224

МЕГАПОСТЕР «ИГРОМАНИИ»

Project: Snowblind
Адреналин-шоу

НАКЛЕЙКИ «ИГРОМАНИИ»

Creature Conflict: The Clan Wars
Dead to Rights 2: Hell to Pay
LEGO Star Wars
Stolen
Койоты

РЕКЛАМА В «ИГРОМАНИИ»

Обложка:

Foxconn
Dina Victoria
1C

2-я обложка
3-я обложка
4-я обложка

В номере:

1C	35, 59, 61, 89, 91, 93, 97, 101, 107, 151, 161
ASRock	113
Asus	1
Boston PC	127
Digitex	39
Kingmax	123
Koss	19
Nescafe-IMAX	209
Nikita	189
Playmobile	177
Samsung	117, 125
Zenon N.S.P.	185
Автоматизация Софт	83
Акелла	3, 7, 9, 11, 13, 33, 37
Бука	25, 49, 85
ИДДК	95
Информ-Мобил	199
Мир фэнтези	55
Руссобит-М	65, 111, 137, 143
Саргона	57, 207
ТехноМир	211, 213, 215
Ф-Центр	135
Элвис-Телеком	181





НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН

ИГРЫ

СЛУХИ

РОССИЯ И СИГ

ИНТЕРЕСНОСТИ

ИНДУСТРИЯ

СЛУХИ

Ведущий рубрики: Андрей Александров

Ноябрьские фашисты

АНОНСЫ

Чувство долга вновь пылает в нашей душе. Уже осенью этого года компании **Activision** и **Infinity Ward** призовут игроков под знамена игры **Call of Duty 2**. Время действия все то же — Вторая, блин, мировая. Игроки смогут «примерить» на себя три шкуры: американца (Западная Европа), англичанина (Северная Африка и Франция) и русского (разумеется, наша с вами Родина). Часть миссий сделана «с нуля» — из них первым делом стоит отметить оборону Москвы, — а часть являются переделками своих сестер из предыдущей игры, например Сталинградская битва. Интересная особенность — проходить кампании можно в любом порядке. Беритесь хоть за все три сразу, перескакивая из «американских» миссий в «русские».

Очередная победа одержана на графическо-геймплейном фронте. Во-первых, игра заметно похорошела: **Call of Duty 2** помимо PC анонсирована на Xbox 360 (именно так официально зовется приставка нового поколения от Microsoft), так что разработчики наконец-то смогли сбросить путы, которыми сковывали их старухи-консоли. Во-вторых, особое

внимание уделяется погодным условиям: они теперь являются не только украшением, но еще и влияют на геймплей. Бой в сорокаградусный мороз будет заметно отличаться от сражения в жаркой Африке.

Впрочем, заняться истреблением фашистов игроки смогут только после того, как brave разработчики расправятся с другим врагом играющего человечества — скриптами. В то время как **Ubisoft** с **Red Storm** с завидным старанием превращают свои самые слож-

ные экшены в примитивнейшие стрелялки (речь, как вы уже поняли, идет о новых **Rainbow Six** и **Ghost Recon**), граждане из **Infinity Ward** движутся в противоположном направлении. Враги и союзники в **Call of Duty 2** теперь предпочитают полагаться на свои собственные AI-мозги. Получится ли у разработчиков показать нам зрелищную, красивую войну, которая не катится по скриптовым рельсам, мы узнаем совсем скоро — выход игры запланирован на конец 2005 года. ▶



Call of Duty 2

Верните королевство, ироды!

АНОНСЫ

Украли королевство, доставшееся в наследство от папы? А сам ты — бестолковый «лыцарь», который даже не может уследить за собственным имуществом? Ну, тогда самое время обратиться к волшебникам из французской компании **Kylotonn Entertainment**. Они сделают про тебя экшен под названием **Invasion: Recovering Land** и продадут его живущим в XXI веке поклонникам компьютерных игр. Ну а в том, что кто-нибудь из них пройдет игру до конца и вернет королевство, можно не сомневаться...



Invasion: Recovering Land

Единственная беда — сотрудники **Kylotonn Entertainment** не так давно выпустили экшен **Iron Storm**, действие которого происходило в выдуманной вселенной (не окончившаяся Первая мировая, brave немцы, сражающиеся с русско-монгольским то ли княжеством, то ли царством, — жуть, короче). И тут же получили за него множество тумачов. Так что баловаться с «альтернативой» французы больше не рискуют, поэтому в **Invasion: Recovering Land** будет самое настоящее Средневековье, безо всякой магии, что, конечно же, отпугнет от игры любителей пострелять молниями. Взамен разработчики предлагают огромное количество диалогов. Это, кстати, еще раз доказывает бестолковость нашего «лыцаря»: вместо того чтобы отправиться в замок и прирезать главного злодея табельным кинжалом, он почти всю игру будет бегать по населенным пунктам и уговаривать ребят покруче вступить в его армию. Перед особенно важными разговорами даже наряжаться подобающим образом придется — фи! Впрочем, любителей проходить игры мирным способом среди игроков тоже немало, так что спасителей королевства, думается, будет в достатке. Жаль только, что **Kylotonn Entertainment** пока не раскрывает дату выхода. ▶

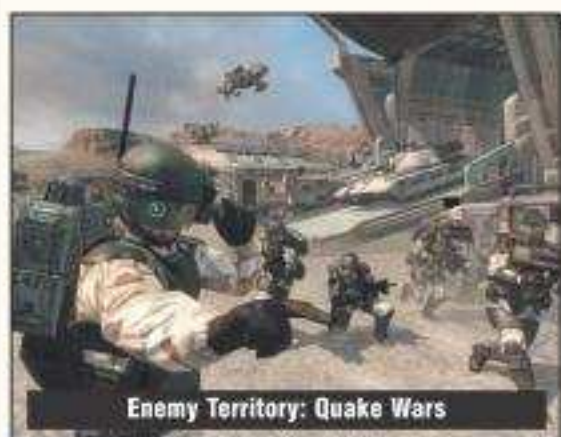
АНОНСЫ

Battlefield Quake

Землю трясет, война идет! **Id Software** продолжает пробовать себя во все новых жанрах. Благополучно завалив свой первый хоррор-экшен (вам было страшно в **DOOM 3**? И мне тоже нет), она нацелилась на командные сетевые шутеры. **Enemy Territory: Quake Wars** до боли напоминает нам **Battlefield** в футуристических декорациях: две противоборствующие стороны, по пять уникальных классов бойцов, четыре десятка моделей техники. Кроме того, игрокам предлагается освоить профессию строителей-экстремалов и прямо на поле брани возводить разнообразные постройки — начиная с радарных станций и заканчивая оборонительными сооружениями.

Цель боев теперь заключается не в бездумном набивании счетчика фрагов цифрами: на каждой карте сторонам придется выполнять различные задания, как общекомандные, так и для отдельных классов. Список наград — огромен: индивидуальные и командные умения, различные медали, звания и так далее. Разумеется, нашлось место и рейтинговой системе, которая будет учитывать все подвиги игроков.

Разрабатывается **Enemy Territory: Quake Wars** на графическом движке **DOOM 3**, который, похоже, подвергся серьезной модификации — ведь в новой игре полным-полно открытых пространств. Всю черновую работу делает команда **Splash Damage**, а **Id Software** контролирует процесс. Получится ли у этого тандема забороть **Battlefield 2**, мы узнаем уже в конце 2005 года. ▶



Enemy Territory: Quake Wars

Вместо Elixir — пустой стакан!

ИНДУСТРИЯ

Все эликсиры ждет одно и то же — когда-нибудь они будут выпиты. Не стала исключением и Elixir Studios: компания, основанная семь лет назад Демисом Хассабисом, учеником Питера Мулине, закрылась. За все время своего существования «эликсиры» выпустили две игры-жемчужины — Republic: The Revolution и Evil Genius.

Оба проекта выгодно отличались от заполонившей рынок серой игромассы: в них нашлось место незабываемому стилю и множеству оригинальных геймплейных находок. К сожалению, судьба тех, кто не похож на других, всегда очень сложна — публика прохладно восприняла обе игры.

Впрочем, закрылась студия не по финансовым причинам: совсем недавно «эликсиры» привлекли очень крупную сумму денег, так что несколько лет безбедного существования им были гарантированы. Дело совсем в другом: компания разрабатывала некий проект, который оказался настолько оригинальным и рискованным, что ни одна компания не решилась его издать (есть и другая версия: издатель все-таки был, но спустя пару лет разработки он дал задний ход и отменил игру). После этого у руководителей Elixir Studios, видимо, просто опустились руки и они решили уйти из индустрии.

В момент закрытия студия работала над тремя играми (являлась ли одна из них вышеупомянутым проектом, неизвестно): симулятором «людей в черном» Blue Vault, второй частью Evil Genius и MMORPG Republic Dawn: The Chronicles of the Seven. Пока известна судьба только последней — ее разработку продолжит студия Nicely Crafted Entertainment.

В прощальном пресс-релизе Демис Хассабис заявил, что «в игровой индустрии не осталось места для небольших и независимых разработчиков, у которых есть новаторские идеи». Что ж, очень жаль. Но может, места не осталось потому, что сами разработчики не хотят за него бороться, а, Демис? ▶



Наша звезда!

АНОНСЫ

Ликуйте, сограждане! Phantasy Star зажглась и на нашем PC-небосклоне. Давайте славить имя великой SEGA, дары приносящей, ибо игра Phantasy Star Universe будет доступна не только владельцам Sony Playstation 2, но и нам.

Весть эта, надо сказать, очень радостная. Так называемых японских RPG на персональных компьютерах очень мало: в гости заглядывают разве что убогие дети второсортных разработчиков, которых тут же до смерти забивают классические ролевые игры. Phantasy Star от опытной SEGA — совсем другое дело. В ней будут качественно реализованы все обязательные черты JRPG: персонажи с глубокими и продуманными характерами, закрученный и отлично поданный сюжет, необычная боевая система, множество неожиданных бонусов, оригинальный внешний вид и т.д. Играть предстоит за бравого юношу Итана Узбера. У него пропала сестра, а планета, на которой он живет, находится в осаде. Так что приключения будут навалом.

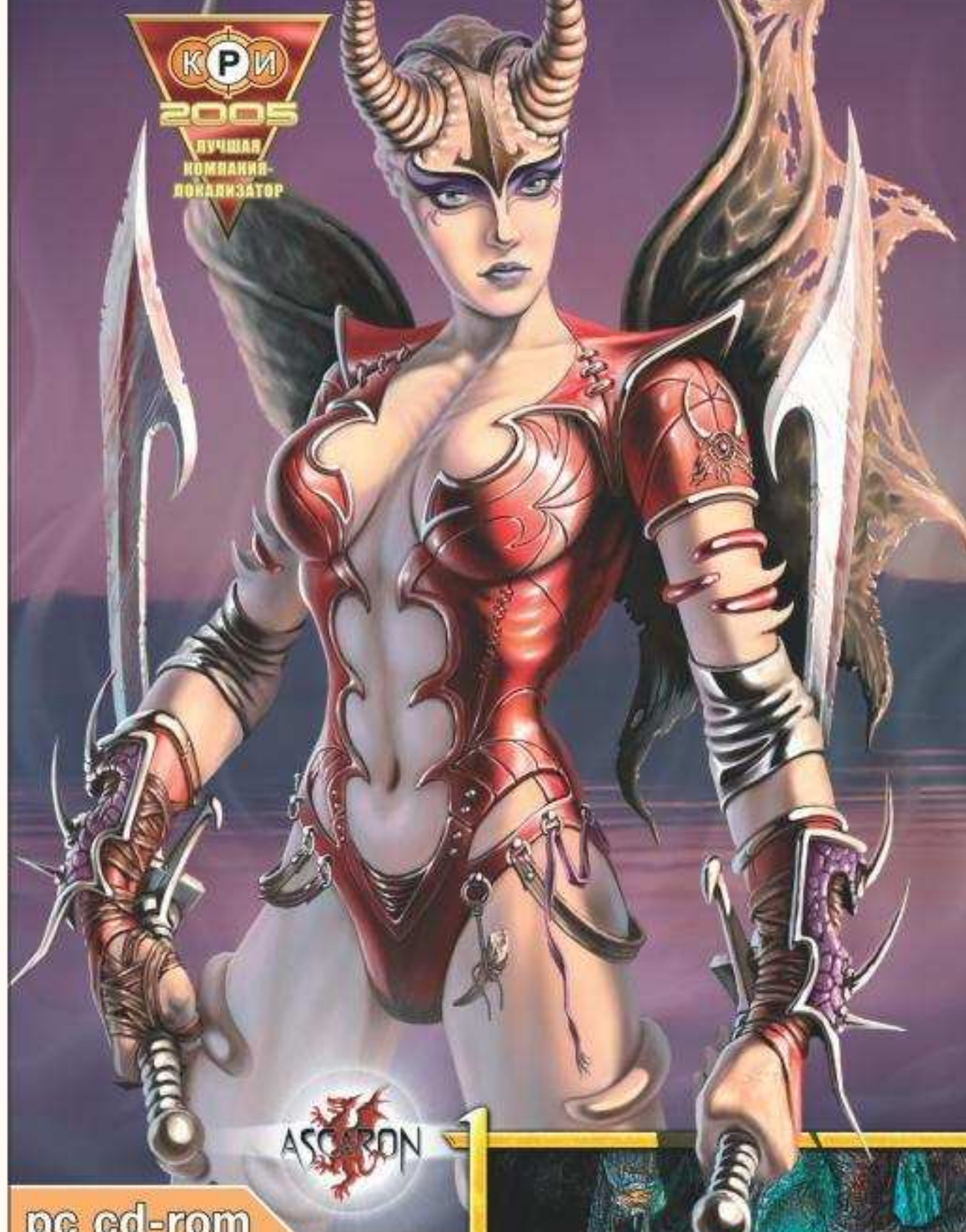
Обещают разработчики и очень интересный многопользовательский режим, который по масштабности будет приближаться к MMORPG, благо в предках у проекта ходит Phantasy Star Online. Прикоснуться к «звезде» игроки смогут весной будущего года. ▶



Акелла

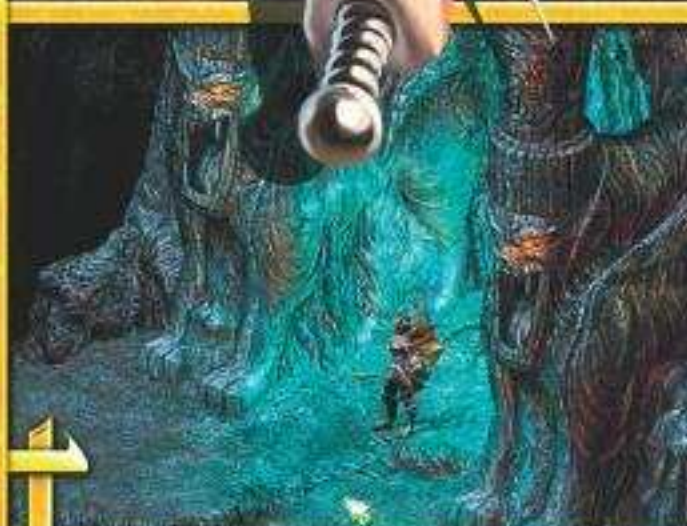
КНЯЗЬ ТЬМЫ

подземелья Анкарии



pc cd-rom

Зло прочно обосновалось в королевстве Анкария, и на борьбу с ним выходят новые герои. «Подземелья Анкарии» расширяют территорию игрового мира «Князя Тьмы» более чем на треть! В дополнении вас ждет множество новых квестов, магических



предметов, оружия, доспехов, а также новые противники и два абсолютно новых персонажа - демоница (Daemon) и гном (Dwarf). Их специальные умения и магические способности подарят вам уникальные тактики прохождения игры. А если не терпится опробовать героев в подземельях Анкарии, они



получат достаточный для этого уровень развития в самом начале игры!

- И без того огромный мир Анкарии расширен на 40 процентов!
- Два дополнительных персонажа с уникальными способностями и заклинаниями
- 30 абсолютно новых видов кровавожадных монстров
- Еще больше универсального и специализированного оружия, доспехов и магических предметов



www.akella.com



М.Видео
Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ" и "М-Видео"

© 2005 "Akella"
© 2005 "Ascaron"
Все права защищены
Незаконное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
Тех. поддержка: (095) 363-4612
E-mail: support@akella.com
Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине "Мультитрейд"
www.multitrade.com.ua





Неправильное продолжение

АНОНСЫ

Valve Software, недавно порвавшая Vivendi Universal (бывший издатель Half-Life 2), похоже, решила немножко удивить игроков. Во-первых, только что анонсированный аддон к Half-Life 2 носит дурно пахнущее название — **Half-Life 2: Aftermath** (почему дурно пахнущее? Потому что вызывает ассоциации с UFO: Aftermath). Во-вторых, рассказываться в нем будет о... новых приключениях Гордона Фримена.

Для тех, кто страдает дурной привычкой забывать о том, что было в играх, сразу после их прохождения, поясним: все аддоны к первому Half-Life рассказывали о приключениях второстепенных героев и демонстрировали нам их взгляд на события оригинального сюжета. Новый аддон из всех сил

старается быть таким же, как все: он просто является продолжением Half-Life 2. City-17 уничтожен, а жители, которые не желают повторить судьбу своего города, в спешке бегут куда глаза глядят. В их числе — Гордон Фримен и его боевая подруга Аликс. Вот и все. Остальные подробности, скорее всего, станут известны ближе к августу — именно на этот месяц запланирован выход игры. ▶



Half-Life 2: Aftermath

Герои винтовки и танка

АНОНСЫ

Нормандия образца 1944 года уже давно стала проходным двором: чуть ли не каждый месяц в гости к ней заявляется очередной игровый разработчик, волоча за собой новую версию легендарной высадки-мясорубки. Вот и студия Relic Entertainment не смогла удержаться и тоже пристроилась в шезлонге на Омаха, так его, Бич. Именно здесь начнется сюжет новой RTS **Company of Heroes**. Впрочем, разработчики собираются покорять сердца игроков отнюдь не с помощью знакомых декораций. Особый упор делается на искусственный интеллект подчиненных: бойцы будут очень адекватно реагировать на меняющуюся обстановку. Например, попав

под обстрел, они станут сами искать себе укрытие. Поэтому, открыв плотный заградительный огонь, можно заставить захлебнуться даже самую дерзкую атаку противника.

Еще один козырь — графика. Изображение на скриншотах потрясаете детализировано — такое впечатление, что каждый танк можно разобрать на мельчайшие запчасти. Разрушаемыми будут не только здания, но даже человеческие тела: бойцу запросто может оторвать ногу, после чего он заорет благим матом, нервничая как своих однополчан, так и игрока. Впрочем, пока можете спать спокойно — раньше 2006 года эта ужасная игра не выйдет. ▶



Company of Heroes

Вести с фронта

АНОНСЫ

LucasArts и Pandemic Studios готовятся к дерзкой операции под кодовым названием **Star Wars: Battlefront 2**. На правом фланге в прорыв пойдет новая однопользовательская кампания. Теперь вместо бессмысленных стычек с компьютерными противниками игрокам предложат набор тщательно проработанных миссий с разнообразными заданиями, интересными сюжетами и т.п. В центре планируется очень рискованный удар из космоса: Star Wars: Battlefront 2 порадует игроков звездолетами, которые совершенно непредсказуемым образом изменят геймплей.

Наконец, в тылу разместились новые классы бойцов — эти ребята настолько засекречены, что редакционные разведчики не смогли выяснить никаких подробностей о них. Зато нашим штирлицам удалось узнать дату выхода игры — уже осенью нынешнего года. ▶



Star Wars: Battlefront 2

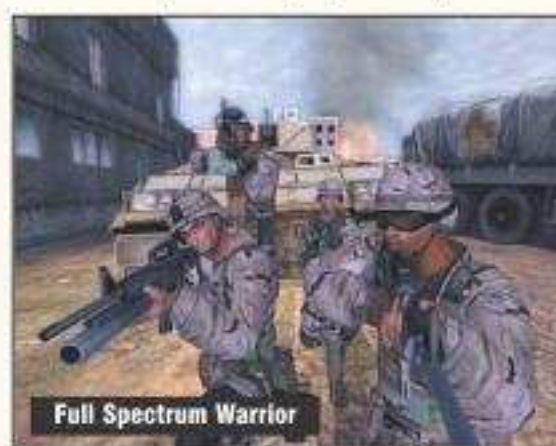
Больных и убогих — на войну!

ИНТЕРЕСНОСТИ

Есть такое понятие — посттравматический стресс. Он появляется, например, у многих солдат, переживших ужасы войны: кошмары, бессонные ночи и т.д. Для того чтобы излечиться от этого страшного недуга, сотрудники Института креативных технологий, который находится в Южной Калифорнии, предлагают бывшим бойцам... еще раз отправить

ся на войну. Правда, на этот раз виртуальную. Идея оригинальна: во время игры (на данный момент используется тактический экшен **Full Spectrum Warrior**) больные начинают понимать, что им ничего не грозит. Ведь после смерти всегда можно воспользоваться функцией load и как ни в чем не бывало возродиться на поле боя. Поэтому постепенно болезнь ослабевает и отступает.

Это уже не первый пример успешного применения компьютерных игр в медицине. В позапрошлом выпуске «Меридиана» мы рассказывали о том, как в Австралии они помогают лечить детей с ожоженной кожей. Будем надеяться, что на этом медики не остановятся. ▶



Full Spectrum Warrior

Пошаговый реалтайм

АНОНСЫ

Посудину Jagged Alliance, взятую год назад на буксир канадским издательством Strategy First и отечественной компанией «МиСТ ленд — ЮГ», продолжат болтать из стороны в сторону. Не успели мы написать о том, что теперь Jagged Alliance 3D является тактикой в реальном времени (см. четвертый номер нашего орденосного журнала), как новый неожиданный поворот: игра все-таки будет в пошаговом режиме. Еще один сюрприз — линейная (!) кампания из дюжины миссий.

Тем временем из недр студии «МиСТ ленд — ЮГ» вывалился анонс еще одного проекта — **African Alliance**. Африка, два десятка уровней, нелинейный сюжет, наемники, реальное время — не надо напрягать глаза, чтобы

заметить сходство с реалтаймовой версией Jagged Alliance 3D. Видимо, «МиСТ ленд — ЮГ» не захотела выбрасывать свои старые наработки и решила превратить их в отдельную игру, из которой, однако, убраны все намеки на вселенную Jagged Alliance (имена наемников, отсылки к сюжетам предыдущих частей и т.п.). Издавать African Alliance будет компания **Game Factory Interactive**. Дата выхода обеих игр — осень-зима 2005 года. ▶



African Alliance

СРОЧНО В НОМЕР

Они лезут в наши головы!

Японцы — самая опасная нация в мире! Не верите? Сейчас докажем! Американцев кто поколотил в Перл-Харборе? Они! Бедным туристам кто продавал футболки с надписью «Я — глупая обезьяна, которая даже не может прочесть то, что написано у меня на футболке»? Они! А в наши с вами мозги кто собирается грузить всякую чепуху вагонами? Опять они!

Как? Вы не в курсе? В апреле сего года компания Sony получила патент на технологию, которая позволяет передавать различную информацию (запах, вкус, касания, звук, изображение) прямо в человеческий мозг. Причем для этого даже не надо пилить черепную коробку и вживлять в серое вещество жуткие электроды — достаточно только помассировать ультразвуком определенный участок человеческой «думалки», и она, замурлыкав от удовольствия, забудет про своего хозяина и от-

дастся во власть массажеров. А уж они, хитро сверкнув своими раскосыми глазами, придумают, как этим воспользоваться. Создатель технологии **Томас Доусон** изначально планировал использовать ее для того, чтобы возвращать людям зрение и слух, но вы сами понимаете, что японцы только этим не ограничатся. Например, можно делать очень классные игры. Или не менее классное оружие.

Впрочем, до начала массовых галлюцинаций времени пока много. Sony еще даже не приступила к издевательствам над лабораторными мышками, которым наверняка будут засылать в мозг изображение большого зубастого кота. Так что пока можно спать спокойно. Но если вам вдруг приснится необычный сон, все герои которого будут обладать глазами в пол-лица, то знайте: родители купили новую версию Sony Playstation. В подарок. ▶

Писишники, гоу хоум!

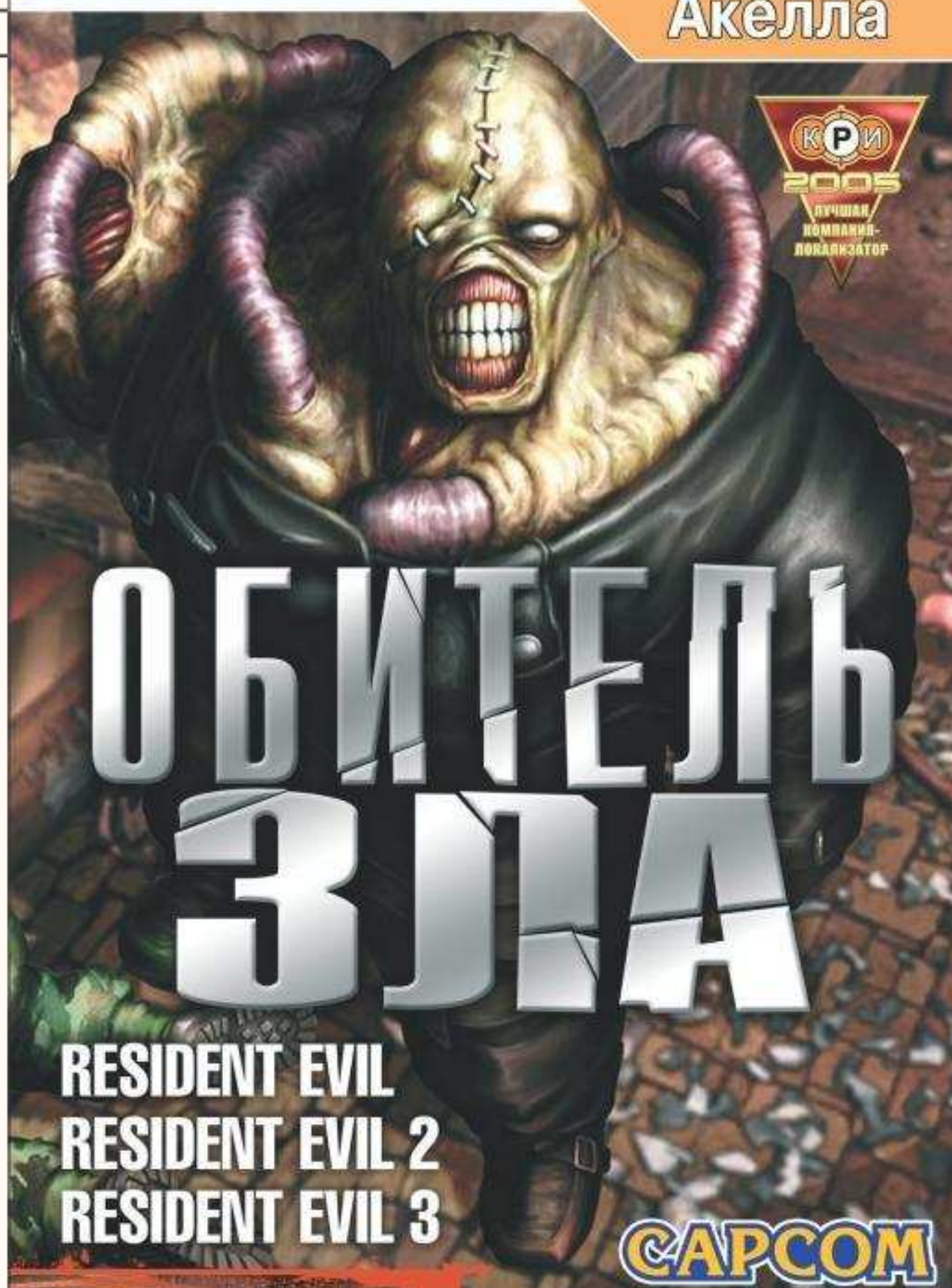
Плохая новость, друзья: нам только что аннулировали корейские визы. Владельцы Sony Playstation 2, Microsoft Xbox и Nintendo GameCube поедут, а мы — нет. И все это «благодаря» компании **Ubisoft**, которая решила отменить выход на PC экшена **Tom Clancy's Ghost Recon 2**. Не велика, конечно, потеря — все равно в угоду владельцам приставок вторую часть игры решено было сделать намного проще, — но в любом случае неприятно.

Взамен Ubisoft предлагает нам... **Tom Clancy's Ghost Recon 3**, который выйдет в конце этого года. Действие экшена развернется в 2013 году в Мехико. Игрок будет возглавлять группу спецназа армии США. Бойцы у нас не простые, а золотые: каждый таскает на горбу Integrated Warfighter System — специальный комплекс, в котором совмещены система связи и навигации, персональный компьютер и самое современное оружие.



ИНТЕРЕСНОСТИ

Подробной информации по игре практически нет, поэтому можно вдоволь погадать на кофейной гуще. Может, разработчики поняли, что владельцам PC стоит предложить что-нибудь посложнее обычного экшена, и делают игру, подобную самому первому **Ghost Recon**, — с продуманной тактической частью? Было бы здорово! С другой стороны, проект уже анонсирован и на консоли, так что есть подозрения, что опять все будет по-старому: четыре балбеса-бойца, простенькое командное меню и вид от третьего лица. А потом, ближе к релизу, на PC отменят и третью часть. Впрочем, будем искренне надеяться, что такого не случится. ▶



CAPCOM



лаборатории, кишат зомби и кровожадными мутантами. Но, несмотря на все старания, остановить распространение вируса было невозможно: новая чума выбралась на поверхность и поразила город Raccoon City. Находясь на грани кромешного ужаса и безумия, герои каждую секунду должны быть готовы к поединкам с беспощадными машинами смерти.



Игровая трилогия, на долгие годы ставшая эталоном жанра «horror», приходит на платформу PC. Прикрываясь мирными исследованиями, корпорация Umbrella разработала вирус, превращающий все живые существа в кровожадных мутантов. Специальное подразделение S.T.A.R.S. отправляется в одинокий особняк, под которым сокрыты



ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

- Атмосфера всепоглощающего страха во мраке замкнутых пространств
- Кошмарные существа поджидают вас за каждым углом
- Несколько видов убийных стволов для кровавой расправы над монстрами
- Уникальный дизайн, проработанные до мельчайших деталей локации и модели
- Несколько персонажей с тщательно прописанными характерами

www.akella.com



© 2005 "Akella"
© "Capcom"
Все права защищены.
Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
оптовая продажа: (095)363-4614
тех.поддержка - support@akella.com
представитель на Украине - "Мультитрейд"
www.multitrade.com.ua





Одной строкой...

Французская студия **Quantic Dream** приступила к созданию **Omikron 2** — продолжения потрясающей игры **Omikron: The Nomad Soul**.

Компания **CMP Media** объявила о том, что прекращает проводить сразу два игровых мероприятия: выставку-шоу **European Computer Trade Show (ECTS)** и конференцию **Game Developers Conference Europe (GDCE)**.

Eden Games ведет работы над пятой частью игросериала **Alone in the Dark**.

Вторая часть экшена **Pariah**, возможно, поступит в продажу уже в этом году.

Компания **Nielsen Entertainment** провела исследование, по результатам которого выяснилось, что мужчины тратят на игры больше денег, чем на музыку.

Конфликт между **Valve** и **Vivendi Universal Games** урегулирован: **Vivendi** больше не является издателем продукции **Valve**.

Чешская студия **Pterodon** работает над второй частью экшена **Vietcong**.

Elevation Partners отказалась от соперничества с **SCI Entertainment Group** за право обладания **Eidos Interactive**.

Activision анонсировала PC-версию экшена с RTS-элементами **X-Men Legends 2: Rise of Apocalypse**.

Компания **Nival Interactive** приобрела контрольный пакет акций екатеринбургской компании **Targem Games**.

Два-адцать лет на-азад сгорел мой дом...

Америка, как известно, сгнила окончательно. И спасти ее от неминуемой катастрофы может только тот, кто сам дурно пахнет и плохо выглядит. Бомж то есть! Главгерой **Bad Day L.A.** — нового экшена от **Enlight Software** и **Американа Макги** — когда-то был преуспевающим голливудским агентом. Теперь он — преуспевающий голливудский бомж. И слава богу! Ибо на Лос-Андже-

лес пролился целый дождь разнообразных напастей, начиная с землетрясения и заканчивая нашествием зомби, противостоять которым может только наш немый подопечный.

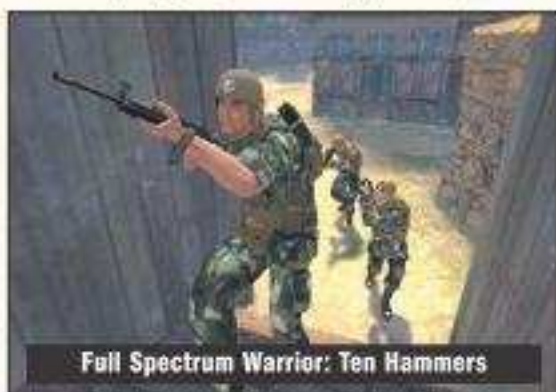
Разумеется, серьезной игра с таким сюжетом быть не может. **Bad Day L.A.** — это пародия на популярные в США фильмы ужасов. Все десять уровней выдержаны в мультяшной стилистике и



изобилуют традиционным для Американа Макги черным юмором. Вдоволь насмеяться мы сможем уже в начале следующего года. ▶

Тук-тук! Мы идем к вам в гости!

Бойцы из **Full Spectrum Warrior** совсем скоро станут полностью соответствовать своему полноспектральному званию. Прямо сейчас мудрые инструкторы из **Pandemic Studios** учат их устанавливать демократию не только на улицах ближневосточных городов, но и в домах, кото-



рые стоят на этих самых улицах. Да, друзья, да, в **Full Spectrum Warrior: Ten Hammers**, продолжении знаменитого тактического экшена, мы сможем воевать как на открытой местности, так и внутри построек. А это значит, что в игре появится новый набор тактических приемов, которые, как и прежде, будут позаимствованы у настоящей армии США. Другие добавления радуют не меньше: теперь мы сможем использовать снайперов и управлять военной техникой. Ждать осталось совсем недолго — тренировка бойцов закончится уже в конце этого года. ▶

Кинодумы

Дума первая, плохая. Сидел как-то режиссер **Анджей Бартковяк** на травке и думал: а не перенести ли кино по мотивам **DOOM** с июня на октябрь? Игра ведь легендарная, значит, и фильм должен быть ей под стать. Да еще и сюжет новый разрабатывать надо — у нас ведь там не Марс, а безымянная планета, на которой восемь храбрых десантников воюют с мутировавшими людьми. Работы много, а июнь уже завтра, черт возьми! Переносим, чего уж тут думать!

Дума вторая, хорошая. Сидели как-то бигбоссы кабельного канала **Showtime** на травке, листали книгу **Masters of Doom** (автор **Дэвид Кушнер**) и думали: а ведь неплохое произведение, не так ли? Интересное, о **Джоне Кармаке** и **Джоне Ромеро**, создателях легендарной игры **DOOM** рассказывает. А не снять ли по этой книге документальный фильм, а? Про политиков и бизнесменов подобное хорошо продается. Снимаем, чего уж тут думать! ▶

АНОНСЫ

Янки в Берлине

Сбылась мечта многих американцев, теперь они смогут первыми взять Берлин, который шестьдесят лет назад по какому-то глупому недоразумению был захвачен советскими войсками. Исправить ситуацию можно будет в **RTS Rush for Berlin**, разрабатываемой студией **Stormregion**. Суть проста: берем отряд армии союзников под свое командование, стартуем в 1944 году (название места, в котором начнется игра, вам, надеемся, подсказывать не надо?), продвигаемся через десяток-другой миссий и водружаем звездато-полосатый флаг над Рейхстагом. Для тех же, кто не любит менять ход истории, в игре есть советская кампания — там честно и правильно.

Выход игры намечен на вторую половину 2005 года. ▶



Rush for Berlin

Минск — Лас-Вегас

Знаете, сколько времени ехать до Лас-Вегаса? Два дня! Выезжаем из славного белорусского города Минска — именно здесь находится компания **Steel Monkeys**, разрабатывающая экшен «Два дня до Вегаса» (английское название — **2 Days to Vegas**). Потом направляемся в Нью-Йорк, где в тюрьме томится Винни, главный герой игры. Хотя нет, уже не томится. Только что вышел. Радоваться, впрочем, рано: сразу после того как Винни оказался на воле, у него начались новые проблемы. Решить их, похоже, можно только в Лас-Вегасе.

По стилю **2 Days to Vegas** — самая настоящая road game. Ну, есть фильмы такие, road movie, где герои все едут и едут куда-то (один из самых потрясающих представителей жанра — легендарный «Человек дождя»). А это — то же самое, но в игровой форме. Игрок едет в Лас-Вегас, по пути попадая в разные передраги, участвуя в гонках и перестрелках. Дата выхода еще не известна, но, ей-богу, торопиться не стоит. Такой проект надо делать долго, тщательно и с любовью. Надеемся, что сотрудники **Steel Monkeys** с нами согласны. ▶



Два дня до Вегаса

Кто еще на злого издателя?

ПЕРСОНАЖ МЕСЯЦА

Так его, ослика **EA**! Толпой мочи, толпой! Не хватает гнева обиженных сотрудников — давайте позовем кого-нибудь покрупнее! Вон, например, **Френсис Форд Коппола**, человек и режиссер, не прочь пнуть мерзкое издательство ногой. Ходил, говорит, на днях в офис **Electronic Arts** — смотреть игру **The Godfather** (которая



делается по одноименному фильму **Френсиса Форда**). А там такого понаворочано! Взяли, понимаешь, всех

главных и второстепенных героев фильма. Актеров тех же самых наняли. А потом заставили их целый час стрелять друг в друга! «Я не имею никакого отношения к этой игре и не одобряю ее!» — этими словами знаменитый режиссер закончил свое гневное выступление на радиостанции **AMC**.

Правильно, **Френсис**! Пора кончать с гадким осликом-рабовладельцем! Мало того, что он разработчиков эксплуатирует, так еще и до славного фильма добрался. Не дадим «Крестного отца» в обиду! Лучше награду тебе дадим. «Персонаж месяца» называется. ▶

Зато у нас крыша круче!

СКАНДАЛЫ

Жила-была игра **Bugdom** (очень средненькая, надо сказать, забава для детей, которая абсолютно не заслуживает описанного ниже скандала). Права на нее сначала принадлежали **Gathering of Developers**. Потом перешли к **Take 2 Interactive**. И наконец, в 2002 году, оказались в руках небольшой компании **Ideas From the Deep**. Однако кто-то в **Take 2** «забыл» про это и продолжал продавать игру. **Ideas From the Deep** подобное, разумеется, не понравилось, и она подала в суд, обвинив конкурентов в пиратстве.

Дальше — интереснее. **Take 2** напрягла свои финансовые мускулы, наняла нескольких опытных адвокатов и собралась растоптать малышку **Ideas From the Deep** в суде. Однако не учла одно маленькое «но»: в США есть такая могущественная организа-

ция, как **Федеральное бюро расследований**. Помимо **Малдера** и **Скалли** оно знаменито тем, что просто обожает пиратов. Примерно так же, как **Тузик** обожает грелку. То есть, как только видит поблизости, сразу рвет на мелкие кусочки. Поэтому когда **Ideas From the Deep** обратилась в **ФБР**, его сотрудники с радостью согласились поддержать компанию в суде. Так что теперь в роли «малышки» оказалась уже **Take 2**. С нетерпением ждем подробностей! ▶



E3'2005 «кусочками»

СОБЫТИЯ

Из чего же, из чего же, из чего же сделана выставка **E3**? Из комплекса **Los Angeles Convention Center** площадью в 48600 квадратных метров. Из четырехсот компаний, которые представят порядка 5000 тысяч продуктов. И, разумеется, из посетителей, количество которых не поддается никаким подсчетам. Кстати, на этот раз за выставкой смогут следить и те, кто на нее не попал, — с помощью специальных **web-камер**, разбросанных по всему комплексу.

А вот как представленные на **E3'2005** игры распределились по жанрам: 19% — action, 13% — RPG, 11% — спортивные игры и автогонки, 6% — детские и семейные игры, 5% — стратегии, 4% — симуляторы, по 3% — обучающие игры и аркады. Графа «прочее» получила 4%.

Теперь вы представляете, что ждет наших легендарных **Александра Кузьменко** и **Антон Логвинова**, которые в тот момент, когда пишутся эти строки, летят в сторону **Лос-Анджелеса**? ▶

ЖЕСТОКОЕ ПРАВОСУДИЕ
Dead to Rights 2

КРИ 2005
ЛУЧШАЯ КОМПАНИЯ-ЛОКАЛИЗАТОР

Используйте своего клыкастого напарника из подразделения **K-9** для драк с врагом

13 новых движений для разрушения противника в разгаре битвы - Всего 25 беспощадных и крайне болезненных для преступников приемов

Режим замедления времени: зависнув в воздухе, **Джек** может оборачиваться во все стороны, разя выстрелами одного противника за другим

"Акелла" представляет игру **"Dead to Rights 2: Жестокое Правосудие"** - продолжение нашумевшего 3D-экшена от компании **NAMCO**. Расследуя дело о похищении высокопоставленного судьи, наш герой **Джек Слейт** попадает в паутину коррупции и предательства. В этих обстоятельствах он может доверять только собственным крепким кулакам, бьющему без промаха пистолету и своему верному напарнику - псу **Шэдоу**.

namco **CONSTANT ENTERTAINMENT**

www.akella.com

© 2005 "Akella"
DEAD TO RIGHTS® II: © 2004 NAMCO HOMETEK INC. ALL RIGHTS RESERVED.
All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

Все права защищены
Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой **www.cdgames.ru**
Тех. поддержка: (095) 363-4612
E-mail: support@akella.com
Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине - "Мультитрейд"
www.multitrade.com.ua

М.Видео
Розничная продажа в магазинах
фирмы "СОЮЗ" и "М-Видео"

СОЮЗ

Акелла



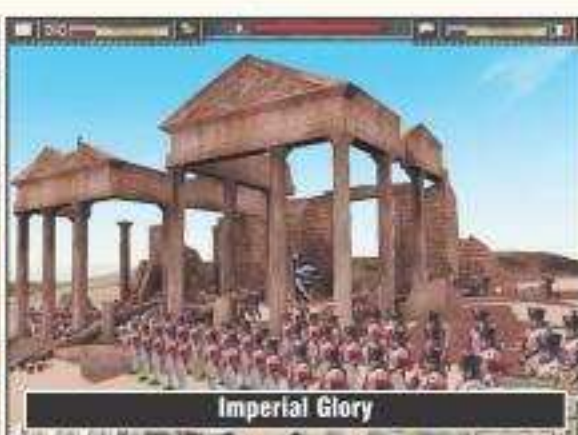
ДАТЫ ВЫХОДА ИГР

*Рейтинг ожидаемости показывает, насколько мы ожидаем ту или иную игру. Если ожидаемая игра — потенциальный хит, то вместо цифры рейтинга в этой графе стоит значок "ХИТ".

Название	Издатель	Разработчик	Рейтинг ожидаемости*
Июнь			
Advent Rising	Majesco	GlyphX Inc.	70%
Battlefield 2	Electronic Arts	Digital Illusions CE	ХИТ
Black & White 2	Electronic Arts	Lionhead Studios	80%
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	Bethesda Softworks/ 2K Games	Headfirst Productions	80%
Codename: Panzers — Phase Two	CDV	Stormregion	80%
Commandos Strike Force	Eidos Interactive	Pyro Studios	70%
Earth 2160	Zuxxez	Reality Pump	70%
Grand Theft Auto: San Andreas	Rockstar Games	Rockstar North	ХИТ
MotoGP 3	THQ	Climax Studios	50%
The Movies	Activision	Lionhead Studios	ХИТ
Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown	Ubisoft	Ubisoft Montreal / Red Storm Entertainment	80%
Worms 4: Mayhem	Codemasters	Team17	80%
Июль			
25 To Life	Eidos Interactive	Avalanche Software	70%
Auto Assault	NCsoft	NetDevil	50%
BloodRayne 2	Majesco	Terminal Reality	90%
Operation Flashpoint 2	Codemasters	Bohemia Interactive	80%
Red Ace Squadron 2	Small Rockets	Small Rockets	40%
Starship Troopers	Empire Interactive	Strangelite	60%
Август			
Dungeon Siege II	Microsoft	Dungeon Siege II	80%
The Sims 2 Nightlife	Electronic Arts	Maxis	80%
Сентябрь			
Bet on Soldier	Digital Jesters	Kylotonn	60%
Crime Life: Gang Wars	Konami	Hothouse Creations	70%
Dreamfall: The Longest Journey	Funcom	Funcom	80%
Earth 2160	Zuxxez	Reality Pump	60%
F.E.A.R.	Vivendi Universal Games	Monolith Productions	90%
Myst V: End of Ages	Ubisoft	Cyan Worlds	90%
NHL: Eastside Hockey Manager 2005	SEGA	Sports Interactive (SI Interactive)	50%
Preyground	---	Frozenbyte	50%
The Incredible Hulk: Ultimate Destruction	Vivendi Universal Games	Vivendi Universal Games	40%
The Suffering: Ties That Bind	Midway	Surreal Software	80%
Ушли на "золото"			
Ниже приведены игры, которые на момент сдачи этого номера отправились в печать и с 90% вероятностью появятся в продаже на момент выхода журнала.			
Area 51	Midway Games	Midway Games Austin	80%
Imperial Glory	Eidos Interactive	Pyro Studios	70%
Mythic Blades	Cartel Games	Vermillion Games	60%
Sacred Underworld	Ascaron Entertainment	Ascaron Entertainment	70%
Xenus. Точка кипения	Руссобит-М	Deep Shadows	70%



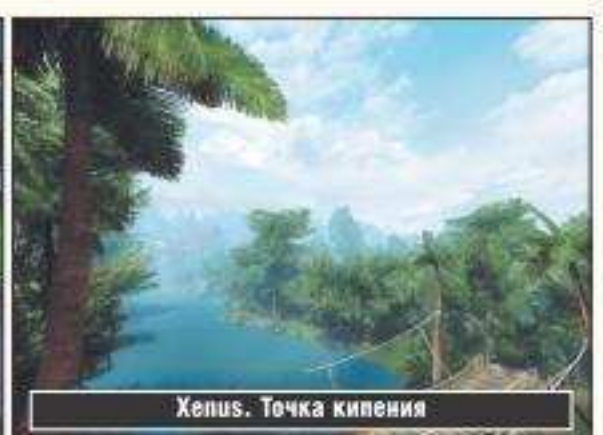
Sacred Underworld



Imperial Glory



Area 51



Xenus. Точка кипения

Редакция не несет ответственности за несанкционированный перенос дат выхода игр издателями и разработчиками.

СРОЧНО В НОМЕР

Prey снова с нами

Помните ли вы о том, что каждый из нас может стать жертвой, друзья? Нет, забыли? А зря — совсем скоро все мы окажемся жертвами компаний Human Head Studios и 3D Realms, которые решили возродить из пепла амбициозный проект Prey.

Разработка этой игры началась в далеком 1995 году. Тандему Apogee/3D Realms тогда очень хотелось еще один шутер, и для его создания они пригласили молодую команду The Developers of Incredible Power, с легендарным Томом Холлом во главе. Увы, Холлу так и не удалось довести проект до конца — 12 августа 1996 года он, вместе с почти всей командой Prey, покинул 3D Realms. Новым лидером стал Пол Шуйтема, рецензент журнала Computer Gaming World, которому в прошлом уже довелось работать над MechWarrior 3. Пол продержался в команде до 13 октября 1998 года. Потом на его место из ION Storm пришел Коррин Ю. Потом... а потом про Prey стали говорить все реже и реже, а в 2000 году упоминания о проекте вообще исчезли с сайта компании.

Однако игра не умерла. Оказывается, еще в 2001 году разработкой новой версии Prey занялась компания Human Head Studios, во главе которой стоит Крис Рейнхарт. Героя теперь зовут Томми Хок. Томми работает в баре, возле которого в один прекрасный день приземляется космический корабль, битком наби-



тый инопланетянами. Зеленые человечки, видимо, решив поддержать борцов с алкоголизмом, разносят заведение и похищают всех посетителей — не иначе как для того, чтобы отвезти на принудительное лечение. Однако инопланетяне не учли, что Томми — бывший индеец чероки. С первым же метеоритом к нему прибывает дух дедушки, который быстро начинает обучать внука разным хитрым трюкам — например, проходить сквозь стены. Ощувив себя супербиозом, Томми тут же вырывается на оперативный простор и начинает отстреливать инопланетных тварей. Разработчики планируют разбавить сей процесс качественным сюжетом с множеством интересных поворотов и настоящей love story.

Кстати, не верьте иллюстрациям, сопровождающим эту заметку, — все они взяты из старых версий Prey. В Сети есть и новые скриншоты, снятые с версии на движке DOOM III (кстати, сам Prey очень похож на DOOM III), но, к сожалению, мы не можем их выложить. Ждите репортажа с E3'2005.

Единственный вопрос, который пока тревожит нас, — не станет ли очередная версия Prey жертвой шутников из 3D Realms? Последние, как известно, любят исключительно делать и переделывать игры, но никак не продавать их игрокам — вышеизложенная история, равно как и ситуация вокруг супердолгостроя Duke Nukem Forever, являются тому примером. ▶

Cenega 1C Publishing

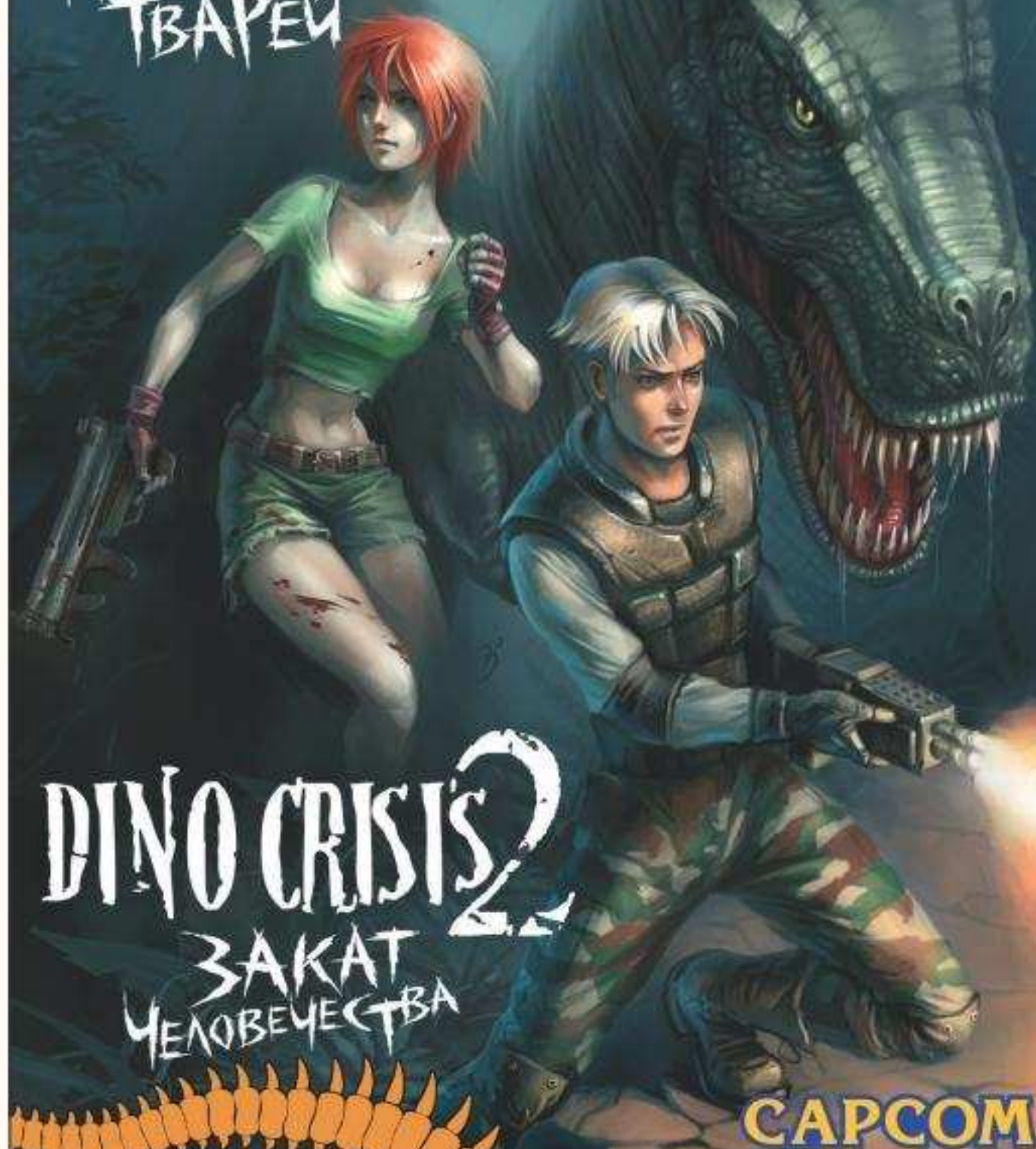
А-а! От нас бежит капитал! Ловите его, ловите! Вон та желтенькая компания по имени 1C помогает ему смыться! Взала, понимаешь, и купила зарубежное издательство Cenega Publishing. Теперь точно начнет экспансию на Запад — у Cenega пусть и почти нет ярких брендов (ну разве отнесешь к такому El Matador или Korea: Forgotten Conflict?), но зато име-

ется разветвленная дистрибьюторская сеть в восемнадцати странах Восточной и Центральной Европы (в тех же самых Чехии, Словакии и Польше компания удерживает около 30% рынка). Скорее всего, уже в самое ближайшее время 1C инвестирует крупные средства в развитие своих новых владений и станет самостоятельным европейским издательством. ▶

ИНДУСТРИЯ



DINO CRISIS

НАШЕСТВИЕ
ТВАРЕЙDINO CRISIS 2
ЗАКАТ
ЧЕЛОВЕЧЕСТВА

CAPCOM

Вереница необъяснимых и леденящих душу событий приводят главных героев дилогии Dino Crisis на проклятый остров Изис, кишасящий кровавыми динозаврами. Целая армия гигантских и совершенно неуправляемых рептилий вырвалась на свободу из казематов сверхсекретной лаборатории. Но только железные нервы, развитая смекалка и верный дробовик помогут пройти все круги ада в этом Террариуме Смерти...

ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

- Смертоносный арсенал: от острого, словно бритва, мачете, и до разрушительной ракетницы
- Стильные high-res видеоролики и диалоги в лучших традициях жанра "horror"
- Бонусные мини-игры
- Развитая система комбо-атак
- Ураганный экшн и куболитры крови - вот что держит отметку адреналина на максимуме!

www.akella.com



© 2005 "Akella", © "Capcom"
Все права защищены.
Незаконное копирование преследуется
игрой с доставкой www.odgames.ru
оптовая продажа: (095)363-4614
тех.поддержка - support@akella.com
представитель на Украине - "Мультитрейд"
www.multitrade.com.ua





CD-МАНИЯ

7 ОТ РЕДАКТОРА

Привет!

Наш паровоз, что неудивительно, продолжает весело лететь вперед. За прошедший отчетный период мы успели не только подготовить DVD, который буквально ломится от вкусностей, но и ваш покорный слуга побывал в славном городе Киеве на выставке «Игроград 2005». Отчет об этом интересном, но крайне странном мероприятии вы можете прочесть ниже по течению журнала, а тут я лишь скажу, что мы отлично провели время и получили массу положительных эмоций.

Рассказывая о диске, прежде всего хочу сказать о том, что на этом DVD вас ждет шикарный репортаж с КРИ 2005, который подго-

товил наш редактор «Видеомании» Антон Логвинов. Вы своими глазами увидите все самые интересные моменты, которые были на выставке. Ни в коем случае не пропустите!

Темы компакта в этот раз представлены воистину шикарными работами. Самое пристальное внимание обратите на модификацию под названием **Max Payne's Chronicles**, которая представляет собой натуральный аддон с полноценным сюжетом, кучей нового оружия и врагов. Кроме того, вас ждет мод для **Half-Life 2 — Plan of Attack**, который в корне меняет геймплей HL2, превращая его в чрезвычайно интересный тактический экшен.

Далее. Нам пришло множество писем с просьбой о том, чтобы мы

выложили гигантский архив плагинов **Full Rost Morrowind** для **The Elder Scrolls III: Morrowind**, и вот, друзья, свершилось — на этом диске в разделе «Темы DVD» вас уже ждет этот монстр весом аж в 914 мегабайт.

Еще одно примечательное событие месяца — первая полнокровная подборка от шикарной аркадной гонки **FlatOut**. Вас ждет пара десятков скинов, множество полезных программ, а также несколько отменных модификаций. И это конечно же лишь малая толика того, что вы найдете на наших дисках. Изучайте, смотрите, играйте — и до встречи в следующем месяце!

СТЕПАН ЧЕЧУЛИН
tomba@igromania.ru



ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Рубрика «CD-мания» содержит краткую информацию обо всем, что находится на **июньских CD/DVD «Игромании»**. На самих CD/DVD содержатся развернутые описания, детальные инструкции по установке и скриншоты.

CD/DVD оснащены интерфейсом, который обновляется каждый месяц и каждый раз создается в стиле одной из самых свежих и классных игр. Кроме того, вы можете легко и просто распечатывать описания и статьи на принтер

и сохранять их в RTF и в TXT, прокручивать слайд-шоу и смотреть видеоролики, а распаковка интересных вам файлов на жесткий диск осуществляется, конечно же, всего одним нажатием клавиши!

Для всех, кто хочет посоветовать, что интересного можно поместить на CD/DVD, круглосуточно действует ящик

cdmania@igromania.ru

Читательские работы у нас готов принять ящик

gamezone@igromania.ru

GLOBALMANIA

Автор: Михаил Извеков ♦ Где брать: КОДекс

На CD/DVD вас ждет очередное месячное обновление для нашей глобальной базы данных по игроманским дискам — **GlobalMania**, при помощи которой вы сможете за считанные секунды узнать — что, где и когда было опубликовано на наших дисках.

Кроме того, программа содержит обширную базу кодов, которая обновляется ежемесячно на основе материалов из журнальной рубрики «КОДекс». На данный момент в базе вы можете найти коды для более чем 950 игр. Обращаем ваше внимание, что все коды нами проверены на работоспособность, так что если у вас нормальная, желательно английская, версия игры, то все читы будут работать без каких-либо проблем.



ИНФОБЛОК

1. Информация о технической поддержке, инструкция по использованию Magic Trainer Creator.

2. Информация о российских внекомпьютерных клубах.

3. Информация о работавших над CD/DVD и о музыке, которая играет на нынешних CD/DVD. В общем, всевозможная информация — в ассортименте.

4. Небольшой, но содержательный «хелп» по CD/DVD, в котором описываются возможности и способы их реализации.

5. Блок игроманских статей по MTG.

6. Два материала «Эра DVD», опубликованные в рубрике «Почта» в январском и февральском номерах «Игромании» за 2004 год.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ CD И DVD

Минимальные системные требования: P200, 256 Mb RAM, современный CD-привод (для пользования DVD-диском, соответственно, необходим современный DVD-привод), Windows 98, DirectX 8.0.

АЛЬТЕРНАТИВНАЯ ОБОЛОЧКА

В корневой директории CD/DVD в формате **html** лежит своего рода «альтернативная» оболочка. Если основная оболочка у вас не запускается, глючит или просто медленно работает — запускайте альтернативный вариант.

УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ

Все, что находится на CD и DVD, в «CD-мании» помечено кружками разного цвета:

— то, что находится на CD и на DVD.

— то, что находится только на DVD.

— то, что частично находится на CD и полностью на DVD.

ЧТО ГДЕ НАХОДИТСЯ

РАЗДЕЛЫ ПЕРВОГО CD: «Видеомания», «ДемоБлок/Темы», «Патчи», «КОДекс», «Киберспорт», «По журналу», «Руководства и прохождения», «Софтверный набор», «Мобильная территория», «ИнфоБлок».

РАЗДЕЛЫ ВТОРОГО CD: «Видеомания», «Игровая зона», которая состоит из трех основных частей, а также разделы: «ДемоБлок/Темы», DeathZone, «Игровой десктоп», «Веселости» и «Железный софт».

РАЗДЕЛЫ DVD: все рубрики двух компактв плюс «Из первых рук», «Темы DVD», «Интересности», «Онлайновые игры», «Последний взгляд» и «Машина времени».

CD И DVD

Главный редактор:

Степан Чечулин

Редакторы: Семен Чечулин,

Антон Логвинов

Программирование: Ирина

Сидорова и Денис Валеев

Дизайн оболочки:

Илья 'J.B.' Галиев

Над рубрикой «Игровая зона» работали: Артем Волик, Андрей Калинин, Иван Рожнев, Семен Чечулин, Владимир Куншин, Александр Цыплаков

Над рубрикой «По журналу» работали: Алексей Кравчун, Игорь Варнавский, Николай Пегасов, Александр Кузьменко



ИГРОВАЯ ЗОНА

Far Cry

Что: 7 карт

Где брать: Игровая зона I

Представляем 7 новых карт, самая интересная из которых называется **Galeras**. На карте вас поджидает большой вулкан и потоки дымящейся лавы. Через огненные реки перекинуты мостики. На карте множество деталей: валуны, пропасти, горные вершины и узкие извилистые тропки. Играть очень интересно.

Кроме того, вас ждут карты **Casbah**, **Cubicles**, **Cypress**, **Freighter Night**, **Purehell** и **Urban War**.



▲ Карта Galeras

The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth

Что: 2 модификации, 19 карт

Где брать: Игровая зона III

В нынешней подборке вас ждут 19 новых карт, и одна из лучших — **The Deadly Gorge**. Место действия — дальний восток Средиземья. Вам предстоит воевать в глубоком ущелье, населенном множеством злобных созданий. The Deadly Gorge отличается отменной детализацией, грамотно подобранными текстурами и рядом скриптов, которые делают игру сложной, но чрезвычайно интересной.

Помимо карт, вас ждут еще две модификации — **Command Point** и **Perfect Gamedata.ini**.



▲ Карта The Deadly Gorge

The Elder Scrolls III: Morrowind

Что: 15 плагинов

Где брать: Игровая зона III



▲ Дополнение Lilarcor

ТЕМА КОМПАКТА

Vice City: Long Night

Название: Long Night ♦ Игра: GTA: Vice City ♦ Разработчик: Long Night Team ♦ Что нового: Сюжет, враги, оружие, машины ♦ Размер: 74 Мб ♦ Где брать: ДемоБлок/Темы

CD + DVD

Помните серию леденящих душу игр от **Capcom** под названием **Resident Evil**? А теперь вот народные умельцы изваяли по мотивам этой игры модификацию, которая под завязку набивает веселый городок Vice City жуткими зомби, которые только и мечтают о том, чтобы схарчить неосторожного путника. Кроме того, готовьтесь к тому, что отныне вы не увидите дневного света. То есть на дворе постоянно темно — хоть глаза выколи. Таким образом разработчики решили нагнать на нас еще больше страха. Надо сказать, модификация действительно получилась на редкость атмосферной и по-настоящему страшной. Только представьте себе, когда из темноты на вас шаркающей походкой с голодным блеском в глазах надвигается целая толпа мертвяков! Стоит отметить, что нарисованы покойники на удивление качественно: свисающие лохмотья одежды, кровь и пустые глазницы вселяют такой ужас, что хочется с воплем «мама!» унести ноги из этого проклятого города. Впрочем, слава богу, ожившие покойники вполне себе успешно

гибнут от обычных пуль, так что вам ничего не стоит, вооружившись грозным пулеметом, отправить на тот свет хоть сотню зомбаков за раз. Очень весело, знаете ли.

В целом **Long Night** очень неплохая модификация, которая придется по вкусу всем любителям захватывающих ужасиков, в которых мертвецы лезут из всех щелей и мрут, конечно же, под прицельным огнем главного пачками.



▲ Совсем недавно на улицах светило теплое солнышко, а уже сегодня наступила долгая ночь и город заполнили кроважадные зомби.



В этой подборке собраны самые новые плагины для этой нестареющей игры. В первую очередь хочется выделить дополнение **Lilarcor**, которое добавляет в игру меч-кладенец, обладающий интеллектом и даже голосом! Теперь во время битвы вы будете постоянно слышать забавные комментарии вашего клинка. Если же вы просто идете, меч будет постоянно ныть о том, как ему скучно и хочется в бой. Кроме того, чудо-меч обладает способностью накапливать опыт, и со временем он перейдет на новый уровень, где ему станут доступны новые возможности и заклинания. Не пропустите и другие 14 плагинов.

Max Payne

Max Payne

Что: Одна модификация, 2 карты и один набор скинов

Где брать: Игровая зона II



▲ Уровень New Revelations

Первым делом обратите внимание на уровень под названием **New Revelations**, который повествует о том, как после своей кровавой вендетты Макс наткнется на старых врагов, которые даже после смерти мешают нашему герою спокойно жить. Уровень переполнен красивыми скриптами и роликами, а также правильным расположением врагов и логическими задачами.

Кроме того, не проходите мимо карты **The Trainyard**, масштабной модификации **The Rock** и качественного набора «шкур».

Max Payne 2: The Fall of Max Payne

Что: Две модификации

Где брать: Игровая зона II

В модификации **VC miniMOD** вместо знакомого Пейна вы обнаружите другого, не менее известного персонажа — крупного мафиози Том-



▲ Модификация VC miniMOD



ми Верчетти. Соответственно, изменился и главный враг героя. Гадкие шуточки в адрес вашего альтер-эго теперь отпускает Лэнс Вэнс, а не Владимир. Кроме того, арсенал пополнился четырьмя новыми стволами, которые перекочевали прямо из **GTA: Vice City**. Также не пропустите отличный мод под названием **Vampire Slayer**.

Warhammer 40 000: Dawn of War

Что: 3 модификации, 19 карт
Где брать: Игровая зона III



▲ Карта Coral Reef

В этом месяце вашему вниманию предлагается почти два десятка новых карт, из которых следует отдельно отметить работу под названием **Coral Reef**. Как явствует из названия, место ее событий — рифы, на которых и предстоит выяснить свои отношения трем игрокам. Карта обладает отменным балансом, а также весьма оригинальным дизайном.

Не забудьте про 18 других карт и 3 модификации: **Rhinoz**, **Dawn of Skirmish AI** и **His Righteous**.

DOOM 3

Что: 12 карт
Где брать: Игровая зона I



▲ Карта Labyrinth

Сегодня мы приготовили для вас аж двенадцать карт, ну а самой лучшей является карта-мод **Labyrinth**, которая добавляет новые объекты и текстуры.

Итак, вы — молодой десантник, непонятно как оказавшийся в окрестностях древнего замка, который населяют вовсе не рыцари, а толпы злых монстров. Супостаты плюются, летают вокруг вас, бьют палками по голове, кидаются огненными шарами и вообще ведут себя крайне агрессивно. Приготовьтесь к кровавому ристалищу, ибо врагов много, а вот боеприпасов и аптечек мало. Так что придется много бегать и метко стрелять, иначе затопчут.

Кроме того, вас ждут карты **Rematch**, **Beta labs pilot**, **Facing hell**, **Comm outpost**, **Feierabend 2**, **Fire Flys Arena**, **Meth**, **Porwany Obled 2**, **Pso**, **The Stonegrounds** и **Viavga**.

FlatOut

Что: 10 модификаций, 10 скинов водителей, 10 скинов автомобилей, а также 11 полезных утилит
Где брать: Игровая зона III

Итак, перед вами первая подборка для зубодробительного автосимулятора **FlatOut**,

ТЕМА КОМПАКТА

Half-Life 2: Plan of Attack

Название: Plan of Attack ♦ Игра: Half-Life 2 ♦ Разработчик: PoA Team ♦ Что нового: Оружие, геймплей, карты и режимы игры ♦ Размер: 82 Мб ♦ Где брать: ДемоБлок/Темы

Друзья, время открывать бутылки с шампанским и не грех даже трижды прокричать «Ура!», ибо в свет вышла модификация, которая в корне меняет **Half-Life 2**, превращая его в этакий **Counter-Strike**, правда, с серьезным упором на стратегическую часть действия.

Итак, перед началом игры необходимо избрать сторону, за которую, собственно, вы и будете выступать. Выбор невелик. Либо вступайте в ряды неких «коалиционных сил», которые тут, значит, плохие и состоят из каких-то бомжей, собранных со всего мира, либо присоединяйтесь к «американскому альянсу», который сплошь состоит из благородных паладинов, борющихся с врагами демократии и свободы. Понятное дело, что «плохие» вооружены советским оружием вроде автомата АК-47 и пистолета Макарова, в то время как «хорошие» всюду таскают M16 и кольт 1911.

Кроме сторон конфликта, в **Plan of Attack** есть еще и четыре доступных профессии: стрелок, снайпер, разведчик и пулеметчик. Понятно, что снайпер сидит по врагам из снайперской винтовки, но не за какие коврижки не будет использовать автомат, в то время как, например, разведчик быстро бегает, метко стреляет из пистолетов и ловко орудует ножом. В общем, выбирайте специализацию по вкусу — и в бой.

Основное отличие **Plan of Attack** от того же **Counter-Strike** в том, что в нашем случае упор сделан на стратегическую часть. Например, чтобы выиграть раунд, вам необхо-



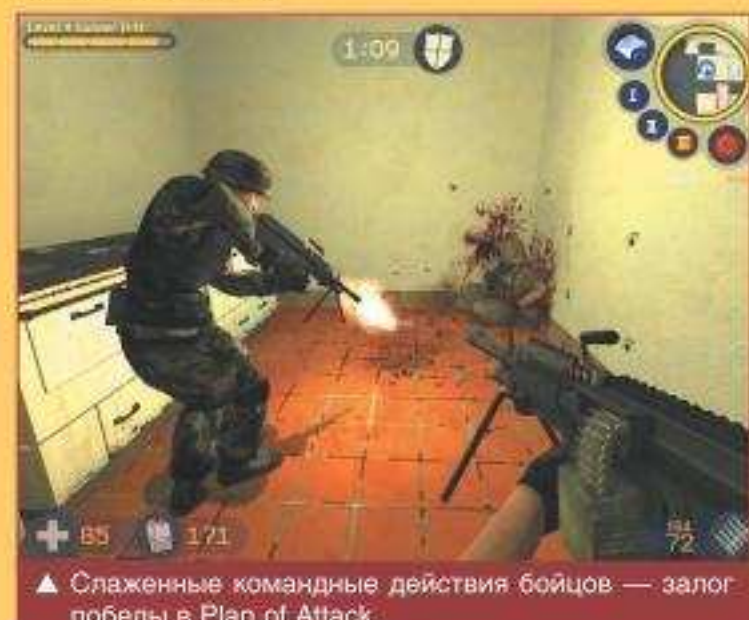
в которую сразу же попала не только увесистая пачка скинов автомобилей и водителей, но и с десяток отменных модификаций, а также несколько необходимых программ. После установки всех вкусностей, которые мы выложили, совершать лихие кульбиты и устраивать безумные гонки по пересеченной мест-



▲ Модификация No Damage

димо не просто перебить команду противника, а выполнить ряд заданий, причем многие из них невозможно завершить в одиночку — надобно звать на помощь двух, а то и трех напарников. Плюс к этому, перед началом боя заранее выбранный лидер группы решает, какой именно тактики будет придерживаться команда. К примеру, кинется в атаку или же займет оборонительную позицию. Запомните: в **Plan of Attack** побеждают отнюдь не числом, а умением.

Разумеется, графика в модификации выше всяких похвал. И не только потому, что движок **Half-Life 2** сам по себе шикарный. Авторы мода с похвальным тщанием нарисовали новые модели оружия, скины игроков и всякие спецэффекты вроде взрывов и вспышек от выстрелов, в результате внешне **Plan of Attack** выглядит на пять с плюсом.



▲ Слаженные командные действия бойцов — залог победы в **Plan of Attack**.



ности станет куда интереснее, чем раньше.

Начать знакомство с подборкой рекомендуем с модификации **No Damage**, которая позволяет по своему желанию включать и выключать повреждения машин. Отныне вам не придется опасаться столкновений и аварий, ибо ваш автомобиль крепок, как терминатор, а значит, можно смело крушить и давить противника, наплевав на всякие там основы безопасного движения вне населенного пункта.

Кроме того, вас ждет еще море дополнений, которые перечислять бессмысленно, — лучше запускайте диск и сами смотрите.

The Sims 2

Что: 7 наборов одежды, 3 скина симов, современный дом с обстановкой, обеденный стол, набор плитки
Где брать: Игровая зона III

Благодаря этой подборке вы сможете нарядить любимых симок в платья **Capri Jean Vest**, **Coat Fantico**, **Coat Pirate dss**, **Ethnic Gown**, **Gown Sasha**, **Modern Flapper**, **Petal**



▲ Скин Princess Anastasia

Dress, поселить в свой домик Тома Круза, Дэрилл Ханну и принцессу Анастасию, а также построить стеклянный домик. Кроме того, ваши любимцы получают возможность отобедать за новым столом и украсить свои ванные комнаты красивой плиткой.

Neverwinter Nights

Что: 4 модуля

Где брать: Игровая зона II



▲ Модуль Caenyr

Caenyr — это огромный онлайн-модуль-мир, в котором одновременно живут сотни игроков. Собственные правила, существенно изменяющие привычные DnD, множество локаций, квестов и монстров — все как в лучших MMORPG, и при этом — совершенно бесплатно.

В этом номере мы предлагаем вашему вниманию подборку над названием «Юный гейм-мастер». Лучшие пособия для создания собственных модулей, новые наборы текстур, новые монстры и многое-многое другое. Не пропустите!

Command & Conquer: Generals — Zero Hour

Что: 2 модификации, 13 карт, 1 патч

Где брать: Игровая зона I

Центральное место в нынешней подборке занимает модификация **Contra**, созданная отечественными поклонниками игры. Как и полагается любому качественному моду, «Контра» добавляет в игру новых генералов и множество юнитов и зданий. Но, пожалуй, одно из главных нововведений — куски мяса и щепки, на которые разлетаются юниты и деревья после ударов артиллерии. Благодаря всему этому играть становится значительно веселее!



▲ Модификация Contra

ТЕМА DVD

The Elder Scrolls III: Morrowind: огромный сборник плагинов — Full Rost Morrowind

Название: Full Rost Morrowind ♦ Игра: The Elder Scrolls III: Morrowind ♦ Разработчик: Full Rest Team ♦ Что нового: Огромное количество лучших плагинов ♦ Размер: 914 Мб ♦ Где брать: Темы DVD

Такого вы еще не видели. Только сегодня и только на нашем DVD всех поклонников легендарной игры **The Elder Scrolls III: Morrowind** ждет воистину царский подарок — огромный сборник плагинов под названием **Full Rost Morrowind**, в который вошли более тысячи самых разных дополнений, квестов и программ, когда-либо созданных народными умельцами. В этом тяжеленном архиве, который весит 914 мегабайт, вы найдете такие масштабные квесты, как **Dragon's Lair** и **Fort Dragon**, огромные плагины вроде **Gothic Gear** и **Giants Ultimate**, а также тысячи других более мелких дополнений. Перечислять все, что вы найдете в этом гигантском архиве, попросту бессмысленно да и чисто физически невозможно. Скажем только, что для того, чтобы изучить все дополнения, у вас уйдет не месяц и

даже не два, а куда больше. Кроме того, обратите внимание на то, что все без исключения дополнения адаптированы для локализации, поэтому у вас не возникнет никаких проблем с установкой данных плагинов на версию от 1C.



▲ В сборнике Full Rost Morrowind вас ждет более тысячи всевозможных плагинов и дополнений.



Не забудьте про 13 новых карт, небольшую модификацию **Naval Wars 3.0** и небольшой патч для упомянутой «Контры».

Mafia: The City of Lost Heaven (Мafia)

Что: 12 автомобилей

Где брать: Игровая зона II



▲ Шикарный Lincoln Town Car

Мы продолжаем нашу акцию «Лучшие автомобили для Mafia, когда-либо выпущенные народными умельцами». В этом месяце мы решили порадовать вас роскошными машинами сильных мира сего. Перед вами 12 роскошных лимузинов — 74 Lincoln, Lincoln Town Car, Audi RS 6 Long Limousine, Bentley Turbo RT, Bentley Mark V, horch853, Maserati Spider, Mercedes-Benz W126, Mercedes-Benz W126 tun, Mercedes S600, Rolls-Royce Phantom и Volkswagen Phaeton.

Operation Flashpoint

Что: 3 одиночных миссии, набор русского стрелкового оружия, набор вертолетов, набор моделей спецназа ГРУ, два звездолета, набор российской бронетехники, танк T-55, модель терминатора, модификация Transparent Water.

Где брать: Игровая зона II



▲ Модификация Transparent Water

Традиционно огромная подборка для **Operation Flashpoint**. Особое внимание обратите на модификацию **Transparent Water**. Она делает прозрачной и красивой мутную, невзрачную воду. Теперь реки и моря станут достойны современных стандартов. Не забудьте также об одиночных миссиях — «Пустынный остров», «Разведка с боем» и «Территория смерти 3», наборе спецэффектов от ORCS Development Studios, наборе русского стрелкового оружия, наборе вертолетов Ми-2, звездолетах STARWARS Lambda Shuttle Tydirium Episode 6 и STARWARS Tie Fighter of Darth Vader, танке T-55, наборе спецназа ГРУ и модели терминатора.

Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения — Асы в небе

Что: 15 скинов

Где брать: Игровая зона I

В сегодняшней звездной подборке представлены в основном выдуманные авторами скины. Такие самолеты наверняка никогда не участвовали в сражениях Второй мировой. Но от этого шкурки не стали хуже, напротив —



▲ Скин Glashuette

они весьма оригинальны и интересны. Ну а самым лучшим скином является **Glashuette**: такой ярко-желтой работы я не видел давно — выглядит симпатично и крайне самобытно. Злой враг просто не поверит, что это боевой самолет, и в ужасе улетит прочь!

Heroes of Might & Magic

Heroes of Might & Magic III

Что: 2 кампании и 7 карт

Где брать: Игровая зона II

В нынешней подборке собрались семь захватывающих карт и две масштабных кампании. Одна из них, кампания **Elf King**, расскажет вам историю о могущественном королевстве эльфов, которое было разбито и захвачено врагами. Вы — потомок эльфийских королей и наследник трона — должны заполучить давно потерянный символ эльфийских монархов и тем самым доказать свое право на трон.



▲ Кампания Elf King

Кроме того, не проходите мимо карт **Adventures of Elly**, **Air of Fire**, **Citadel of Death**, **Alive Skeletons**, **Dragon K**, **All Versus Inferno**, **Crusade** и кампании **The Rat**.

Heroes of Might & Magic 3,5: Во имя богов

Что: 3 кампании и 5 карт

Где брать: Игровая зона II

В данной подборке вы встретите девять увлекательных карт и одну масштабную кампанию «**Нашествие 1612**», действие которой происходит на закате мира оригинальных «Героев». В этот раз вам придется полагаться исключительно на свои тактические навыки и знания техники боя. Кампания не страдает однообра-



▲ Кампания «Нашествие 1612»

зием. Вам придется выкупить «Меч Армагеддона» у одного из знаменитых лордов, спасти жену короля Роланда от дракона, а также спасти самого Роланда из лап заклятых врагов.

Кроме того, вас ждут карты **Intrusion**, **Punic Wars**, **Adventure With Slander**, **Life of Darkness**, **Little Adventure**, **Shadow of the Stag**, **Variety**.

Heroes of Might and Magic IV

Что: 16 карт

Где брать: Игровая зона II



▲ Карта «Смертельная война»

В сегодняшней подборке вы найдете 16 великолепных карт, ну а самой лучшей по праву признана «**Смертельная война**», которая выделяется из общей массы великолепным дизайном, продуманным геймплеем и проработанным балансом. Сюжет такой. Десять тысяч лет назад живые и бодрые люди заключили с вурдалаками пакт о ненападении. И вот десять тысяч лет пролетели как одна минута. Что будет дальше — решать вам! Также не пропустите карты: **Seeking for the New Year's Tree**, **Big Desert in Small Kingdom**, **Dragon's Prisoner**, **Faerie Land**, **Last Crusade**, **Operation Happy New Year**, **Slugfest**, **Small**, **The Law**, **The War of Endless Live**, **Treble Charger 3**, **Trust legends**, **World of My Dream**, **World Turned Inside Out** и **Zigfrid and Brunhild**.

Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy

Что: 4 модификации, 9 скинов

Где брать: Игровая зона II

Сегодня у нас настоящая джедайская подборка, в которую вошли только лучшие дополнения. Ну а самым лучшим является мод **Blasters of DOOOM**, который заменяет абсолютно все выстрелы из оружия, делая их более красочными. Изменена также и убийственная сила всех пушек. Теперь любой обнаглевший штурмовик отправится к праотцам после одного выстрела из бластера. Также взгляните на крайне потешный мод **Snow Balls**, который заменяет стандартные гранаты на снежки наподобие тех, что мы все лепили из снега в детстве. Взрослый детина-джедай швыряется в супостатов снежками — выглядит очень необычно.

Кроме того, в подборке вы найдете моды: **21st Century Gun Sounds**, **Irknight Weapon Pack**, а также симпатичные скины: **Black Widow**, **Classic Teams**, **Dagger 1**, **Dragon Dueller**, **Mad Cow 1989**, **Proximo**, **Ryzzo's CamoD'guy**, **Skater Rosh** и **Uriel**.



▲ Модификация Blasters of DOOOM

Starcraft

Что: 2 кампании, 20 карт

Где брать: Игровая зона III



▲ Кампания Banshee

Starcraft: Brood War — воистину бессмертная игра. Доказательством тому служит огромное число поклонников, регулярно создающих все новые и новые дополнения для своей любимой игры. Вот и совсем недавно вышла очень интересная кампания **Banshee**, состоящая из 7 по-настоящему огромных сценариев и повествующая об одноименном секретном проекте терран.

Кроме того, вас ждет не менее интересная кампания **Life of a Marine** и 20 новых карт.

FIFA Football 2005

Что: 7 программ, 6 патчей, лица для 24 футболистов, 8 форм команд, 4 мяча, 2 комплекта рекламных щитов.

Где брать: Игровая зона I



▲ Комплект форм English Premier League 2GK Kit Pack

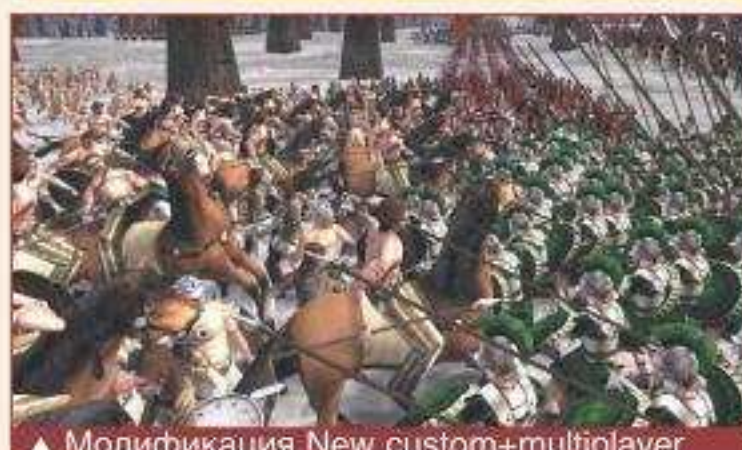
Самое масштабное дополнение для FIFA 2005, вышедшее в этом месяце, — мод с длинным названием **English Premier League 2GK Kit Pack 2004/2005**. После его установки матчи с участием команд Английской премьер-лиги буквально преобразуются, ведь все они теперь появляются на поле в новых, детально проработанных формах. Любителям английского футбола ставить в обязательном порядке.

И уже по традиции вас ждет огромная подборка лиц футболистов, форм команд, мячей, необходимых программ, а также два великолепных комплекта рекламных щитов.

Rome: Total War

Что: 10 модификаций

Где брать: Игровая зона II



▲ Модификация New custom+multiplayer Battlefields

Модификация **New custom+multiplayer Battlefields** добавляет в пользовательские мультиплеерные битвы новые поля сражений. Карт много, и каждая по-своему хороша: британские и галльские с сочной зеленой травой, египетские и карфагенские — сухие и пыльные.

Не пропустите также модификации **Custom Skies, Maps 2, MGM_2_0, Maps Part1, RESGESTAE, Roman and Macedonian Army, Sinuhets AI Battle Formations, XGM_2_0** и **Client Kingdoms**.

Star Wars: Knights of the Old Republic

Что: 10 модификаций
Где брать: Игровая зона III



▲ Модификация Project Yavin 4

Project Yavin 4 — это огромная модификация, которая добавляет полноценную планету. Десяток локаций, новые квесты и множество врагов, стоящих на пути к вашей победе. Не пропустите!

Не пропустите и другие десять модификаций.

GTA: Vice City

Что: 3 модификации, 2 вертолета, лодка, 4 автомобиля
Где брать: Игровая зона I



▲ Автомобиль «ЗИЛ-157»

Город украсят модификации **Autoservice and Sex Shop, Mylti Vice City** и **Tuning Centre**. На улицах Вайса появятся новые джипы **Toyota RAV 4 L '94 «Fun Cruiser»** и **ToyotaRAV4 97**. Банда гаитян прокатится на отремонтированных, сверкающих свеженьким лаком **Voodo**. На портовых складах появится тягач **Volvo FH12 GlobetrotterXL**. Пляжники смогут заняться виндсерфингом на доске, заменяющей оригинальную резиновую лодку.

Half-Life 2

Что: 11 карт, одна кампания
Где брать: Игровая зона I

Лучшей в нынешней подборке является карта **Return of the Resistance**, которая состоит из четырех отменных миссий!

Вы — рядовой, но крайне дерзкий повстанец, которому приспичило свергнуть к чертовой матери действующее правительство. Сражаться вы будете в родном сердцу геймера городе **City 17**, который просто пухнет от обилия всевозможных супостатов. Приготовьтесь к неистовым сражениям на узеньких улочках,



▲ Карта Return of the Resistance

просторных площадях и даже в маленьких помещениях, ибо противные монстры и злой спецназ сидят буквально под каждым кустом. Ну а если вы дико желаете рубить врага в чистом поле, аки Илья Муромец мечом, то загрузите карту **Purchases**, которая наверняка понравится любителю «мясных» сражений.

Также не пропустите и другие карты: **Manhackers, Sublimation, XWorld 2, Border Bust, Diesel Rsedux, Gulch, Installation, Lakeside, Monastery** и **Pyramid**.

Need for Speed Underground

Что: Десяток винилов
Где брать: Игровая зона II



▲ Десять новых винилов

Чрезвычайно яркий стильный скин плюс красивая девушка, нарисованная на дверце. Вы тоже хотели бы себе такой «Гольф», правда?

Кроме этой модели, в нашей подборке вы сможете встретить еще 9 отличных винилов для ваших любимых машин.

Unreal Tournament 2004

Что: 8 карт
Где брать: Игровая зона III

Карта **DM-US-InfinityCity-2K4** заслуживает особой похвалы. Вы попадете на улицы современного мегаполиса. Крыши небоскребов, большие мосты, высокие хайвеи придадут ей особый реализм.

Не пропустите и другие карты: **AS-WarOf The Worlds, BR-Shockproof, DM-Campgrounds 2004-G1E, DM-Rusing, DM-School, DM-WareHaus** и **DM-WrathoftheGods2k4v2**.



▲ Карта DM-US-InfinityCity-2K4

КОРОЛЕВСКИЙ ЗВУК



KOSS®

www.koss.ru

Москва: ExTop (095) 730-3454; OLDI www.oidi.ru (095) 105-0700; www.topman.ru (095) 777-2366; www.pleer.ru (095) 775-0475; www.stereophones.ru (095) 968-2278; www.portahouse.ru; Альт Телеком www.alttelecom.ru; АШАН www.auchan.ru; Белый Ветер www.whitewind.ru (095) 730-3030; М-видео www.mvideo.ru (095) 777-7775; МИР www.mirinfo.ru (095) 780-0000; (ИОН) Мобильные советы www.mobils.ru (095) 729-5710; НИКС www.nix.ru (095) 974-3333; ТЦ «Горбушка»; ТЦ «Горбушкин двор»; Союз www.soyuz.ru; СВ (Техносила) www.tehnosila.ru (095) 777-8777; Ультра (095) 775-7566, 729-5255; Электрофлот www.electroflot.ru (095) 755-5888;
Самара: Парма (8462) 701-701
С-Петербург: Компьютер Центр КЕЙ (812) 320-4340; Компьютерный мир (812) 333-0033; Альтернатива (812) 326-9080
Ростов-на-Дону: Мотель (8632) 555-320
Екатеринбург: Уральский Вал (343) 373-4949; Норд (343) 339-2666;

пожизненная гарантия
на все модели
наушников KOSS



Warcraft III

Что: 10 карт, 5 кампаний
Где брать: Игровая зона III

В этот раз вас ждут пятнадцать отличных дополнений для этой игры, ну а самое лучшее — кампания **Dark Times**, которая повествует о тяжелых временах, которые настали для нескольких постоянно дерущихся друг с другом орочьих племен. Ваша задача — взять управление над лидером местных партизан и объединить два враждующих племени.

На протяжении аж четырнадцати отличных миссий вы будете атаковать базы врага, зачищать местность, проводить разведку и даже похищать артефакты. Кстати сказать, все карты кампании великолепно прорисованы и отличаются проработанным геймплеем.

Также не пропустите кампанию **Warsong New**, которая повествует о том, как несколько смелых орков объединились и отправились бить нежить, которая терроризирует жителей деревни.

Кроме того, вас ждут три отличных кампании — **Cryptrobber**, **Dark and Light**, **The Last Druid** и десяток карт — **Twisted Meadows Naga**, **Grand Canyon**, **Art of War Crucible**, **Dot Hack Sign PRV2**, **Fantasy World Reborn**, **Life of a Peon**, **The New Fellowship of the Ring**, **Open RPG — Teams**, **Team Survival Final** и **Whosoever**.



▲ Кампания Dark Times



БОНУСЫ "ИГРОВОЙ ЗОНЫ"

Бонус №1. Блицкриг: Рокот бури — карта Grey Tigers



Мини-кампания, которую изваяли граждане из **CDV** и, так сказать, по доброте душевной подарили всем страждущим. Действие разворачивается в начале войны, на Восточном фронте СССР. Вам предстоит возглавить советские войска и, умело руководя подопечными солдатами, обратить фашистов в бегство. Кампания сделана весьма профессионально, так что скучать не придется.



ТЕМА КОМПАКТА

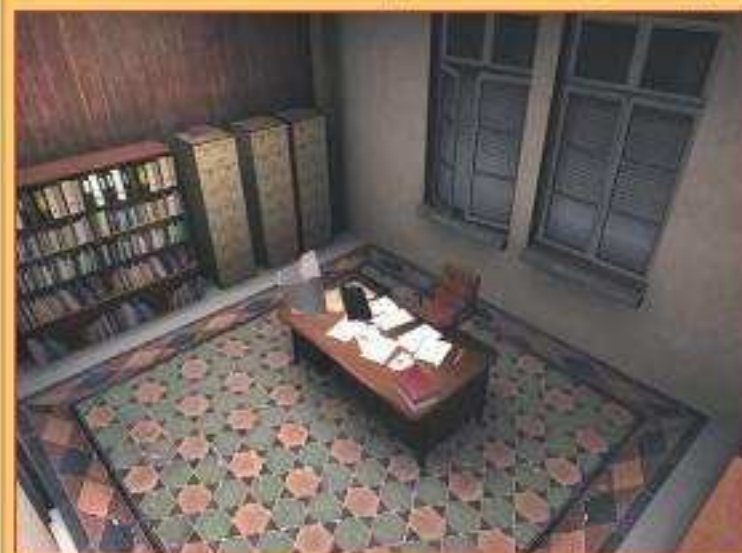
Max Payne 2: Max Payne's Chronicles

Название: Max Payne's Chronicles ♦ Игра: Max Payne 2: The Fall of Max Payne ♦ Разработчик: Clem Corwin ♦ Что нового: Сюжет, уровни, оружие, скины персонажей, звуки и музыка ♦ Размер: 213 Мб ♦ Где брать: ДемоБлок/Темы

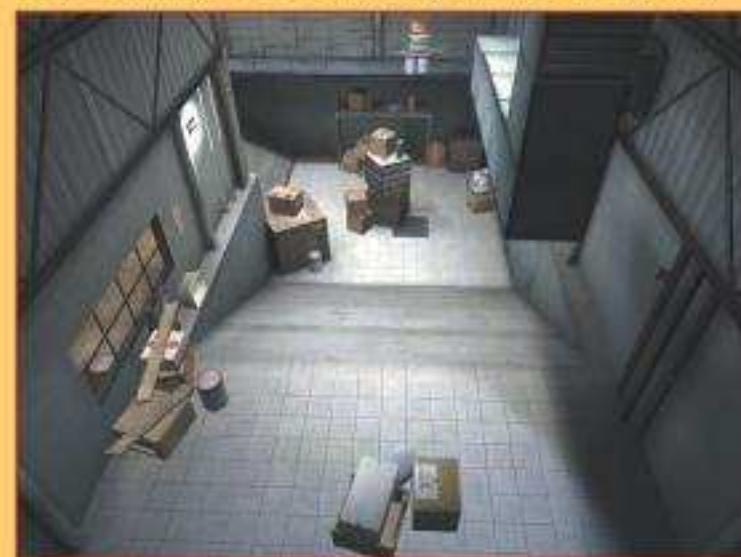
CD + DVD

Скажите, вам никогда не хотелось узнать, а что же было с Максимкой, так сказать, между первой и второй частью **Max Payne**? Если ответ утвердительный, то **Max Payne's Chronicles** — это то, во что вам просто-таки необходимо поиграть, ибо это даже не модификация, а своего рода аддон, который смело можно было бы назвать как-нибудь типа **Max Payne 1.5** и продавать в магазинах.

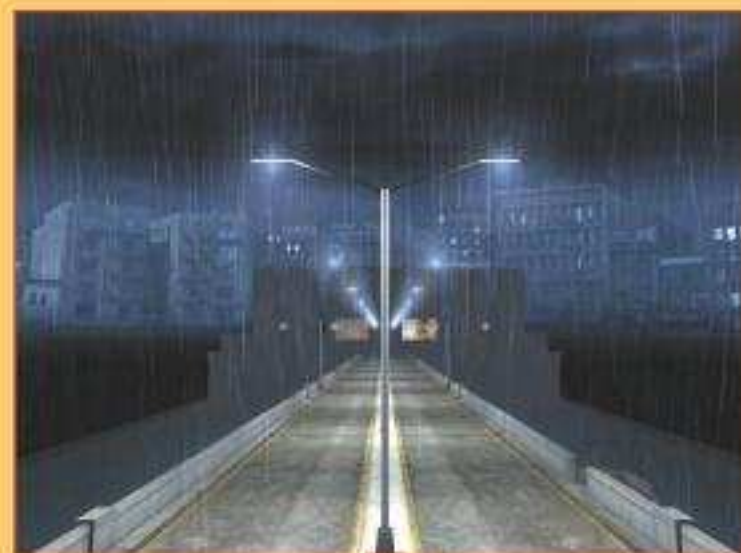
Прежде всего обратите внимание на то, что в **Max Payne's Chronicles** вас ждет четыре полноценных сюжетных уровня. То есть не просто набор бессмысленных заданий типа «убей 100 гадов за 10 секунд», а продуманные миссии, выполняя которые вы продвигаетесь по сюжетной линии. Завязка такая. Макс Пейн уходит из DEA и снова начинает работать на полицию Нью-Йорка. В первый же день, как водится, на Макса обрушиваются страшные неприятности, и теперь нашему герою предстоит распутать злоевищий клубок интриг и предательства и вывести злодеев на чистую воду.



Авторы модификации постарались на славу, в результате чего играть действительно интересно. Кроме сюжета, создатели мода нарисовали кучу нового оружия, изваяли несколько новых персонажей, а также — специально для любителей «мяса» — заготовили целых 14 зубодробительных уровней для режима **Dead Man Walking**. В общем, скучать не придется.



▲ В таких вот мрачных бункерах вам и предстоит отлавливать местных преступников.



Бонус №2. Warcraft III: The Frozen Throne — карта Phantom Grove

Поверьте, мы уже не знаем, что еще можно сказать о картах для Warcraft III, которые появляются на свет с пугающим постоянством. В общем, распишитесь в получении очередной поделки под названием **Phantom Grove**. Карта небольшая, и, следовательно, на ней вы можете устроить скоротечные, но жутко кровопролитные сражения.

Бонус №3. No One Lives Forever 2: Сборник из пяти карт

Мы и подумать не могли, что когда-нибудь появятся новые карты для **No One Lives Forever 2**. А вот поди ж ты — появились. Итак, предлагаем вашему вниманию сборник из пяти карт, предназначенных, понятное дело, для мультиплеерного режима игры. Все работы отличаются нестыдным дизайном, а также довольно-таки продуманным балансом.

Бонус №4. Medal of Honor: Allied Assault — сборник карт Central Europe

Шикарный набор, в который вошли два десятка карт, действия которых разворачиваются в Центральной Европе. Вы сможете повоювать в Праге, побить немцев в Париже, а также принять сражения в других, не менее известных европейских городках. Карты достаточно красиво и ладно скроены.

Бонус №5. Painkiller: Официальный сборник карт чемпионата CPL

В этот сборник вошли три карты, которые используются на чемпионатах CPL. Отсюда следует простой вывод: все работы сделаны профессионально и, следовательно, играть на них одно удовольствие. Не пропустите!

Бонус №6. Star Wars Battlefront: сборник карт — SW Battlefront Map Pack 1

Отличный сборник, в который вошли девять высококачественных карт, созданных фанатами **Star Wars Battlefront**. Карты отличаются отменным дизайном и весьма сбалансированы. Кроме того, все работы отличаются очень большими размерами, так что будет где побегать.



РАБОТЫ ЧИТАТЕЛЕЙ «ИГРОМАНИИ»

Игровые дополнения

Ил-2 Штурмовик

Огромная, чрезвычайно сложная кампания, позволяющая вам прочувствовать на своей шкуре все прелести жизни летчика Люфтваффе.

Heroes of Might and Magic 2

Неплохая карта для желающих потряхнуть стариной, коротая время за вторыми «Героями».

Mafia

Две новые машины неплохого качества — «копейка» и «шестерка» от Волжского автозавода.



The Sims 2

Чрезвычайно приятный домик: большой, просторный, утопающий в зелени.

Vice City

Модификация, улучшающая визуальные эффекты в игре.

Игры

1. Призер прошлого месяца — Lada Drag Racing — обзавелся парой новых «фишек».
2. Простенький шутер, демонстрирующий возможности мощного физического движка.
3. Текстовый квест по мотивам «Космических рейнджеров».

Ролики на Flash

«Установка ВинХП». Этим все сказано.

Программы

1. Перевод редактора для Medal of Honor Allied Assault.
2. Пример удачного симбиоза простенького медиапроигрывателя и не менее простенького браузера.

Обои для рабочего стола

Огромная подборка чрезвычайно качественных обоев.



ТЕМА DVD

FlatOut: FlatOut ModdEdition

Название: FlatOut ModdEdition ♦ Игра: FlatOut ♦ Разработчик: ModdEdition Team ♦ Что нового: Физика машин, вид из кабины автомобиля, текстуры, спецэффекты ♦ Размер: 355 Мб ♦ Где брать: Темы DVD

Эта модификация не превратит ваш любимый FlatOut в гонки на страусах и даже не добавит в игру Люка Скайуокера из «Звездных войн». ModdEdition просто доводит до ума то, что не довели разработчики.

Первым делом надо сказать о том, что был добавлен вид из кабины водителя. Теперь вам не придется созерцать машину со стороны или же испытывать чувство, будто вас подвесили под капот автомобиля. Отныне вы можете сидеть в кабине и крутить рулем, и это, поверьте, резко добавляет FlatOut атмосферности. Управлять машиной, конечно, сложнее, но и куда интереснее.

Кроме того, разработчики мода серьезно изменили физику машин и предметов, добавив им «веса». Теперь ваш автомобиль, наехав на кочку, не полетит в небеса, а поведет себя более реалистично — например, мягко подпрыгнет. Также создатели модификации нарисовали кучу новых текстур для машин и, что главное, переделали старые

и соорудили ряд новых текстур, которые отображают повреждения автомобиля при столкновении. Смотрится просто отлично.

В общем, можно смело утверждать, что благодаря ModdEdition вы получите сильно изменившийся в лучшую сторону FlatOut, геймплей которого меж тем остался нетронутым и все таким же увлекательным.



▲ То, о чем вы так долго мечтали, свершилось — вид из кабины водителя во всей красе.



DEATHZONE

Counter-Strike: Source

Что: 8 скинов оружия, замена компьютерных экранов для карты cs_office, модификация Muzzle Flash, звуковая модификация WeaponSoundPackV4
Где брать: DeathZone



▲ Модификация WeaponSoundPackV4

Особое внимание обратите на свежую версию звуковой модификации **Weapon Sound Pack**. С ней различное оружие зазвучит еще лучше, чем раньше.

Также не пропустите скины оружия — AWP X, Bakesales AK-47, Black Galil, Bronzed MG 249 Para, Dark Doomsday C4, SaTN Scout, SIG 552, Stainlesssteel USP и модификацию Muzzle Flash.

Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy

Что: 11 карт
Где брать: DeathZone

Вас ждут одиннадцать отличных карт, ну а звание лучшей по праву носит работа Bombfest, которая перенесет вас на вражескую базу, где уже поджидают два огромнейших чудовища. Животные рычат, плюются, огрызаются и вообще ведут себя крайне неприлично — надобно обучить тварей этикету. Правда, справиться с ними задача не из легких и под силу только самым умелым игрокам. Кроме того, обратите внимание на карты: Tatooine Falcon, Angels Chapel, Burning Dawn Dojo, Citadel, Citadel academy, Ctf Ggrind, Dark Temple of Ashore Tol, German Troopers, The Gauntlet, Tusken.



▲ Карта Bombfest

Quake III Arena

Что: 10 карт и 3 модели игроков
Где брать: DeathZone



▲ Карта Wild West

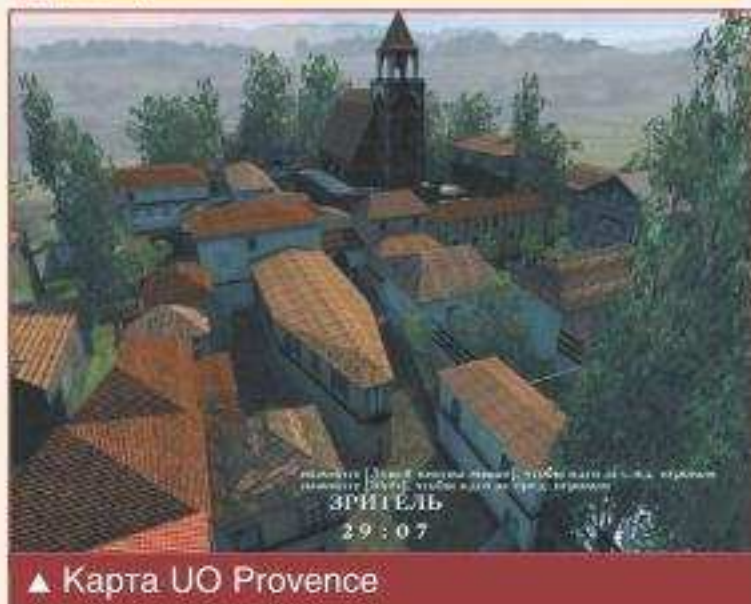
Гвоздем нынешней подборки является карта **Wild West**, которая перенесет игрока в настоящую деревеньку Дикого Запада. Здесь есть все: характерные домики, салуны, церквушка и даже бордели. Во все здания можно спокойно войти и устроить там кровавую резню. Автору удалось создать очень красивые текстуры, за счет чего графика стала намного реальнее, чем в оригинальной игре.

Также обратите внимание на карты — Dog Meat, Giants Among Us, Hong Exploder, Im in Hell, Feel The Base, Iron Oxide, а также модели игроков — Goku, Bender, Cable и Dr. Evil.



Call of Duty: United Offensive

Что: 1 скин, 3 модификации, 9 карт
Где брать: DeathZone



▲ Карта UO Provence

В нынешней подборке особое внимание обратите на превосходную работу **UO Provence**, на создание которой у автора

ушло два с лишним месяца. Карта представляет собой мирную французскую деревню, захваченную, естественно, фашистами. Соответственно, играя за союзников, вам предстоит ее освободить. UO Provence отличается красивым дизайном, качественной проработкой и в целом сделана старательно и с любовью. В общем, очень удачная карта.

Также не пропустите восемь других карт, три модификации и один скин.

Joint Operations: Typhoon Rising

Что: Модификация Reality, 9 карт, звуковая модификация Rainbow Six 3
Где брать: DeathZone

Модификация **Reality** заметно изменяет оригинальную игру. Переделана навигационная система, изменен вид прицелов, добавлена возможность прицеливания из пистолетов и всего станкового оружия. Снайперские вин-

товки 50-го калибра легко подбивают джипы и багги. Кроме того, вас ждут карты **Amp Scrapper IV, Blackhawk Down, D-Day, Rainy Jungle, River, R&D Jungle of Deception, Snake Grinder, Sniper Training, The Cage** и звуковая модификация **Rainbow Six 3**.



▲ Модификация Reality

ДЕМОБЛОК

Напоминаем, что итоговое свободное место на CD/DVD становится известно уже после того, как журнал ушел в печать, а значит — вполне может быть, что на дисках окажутся и те демо-версии, которые здесь не прописаны. Держите ухо востро и внимательно изучайте диски. Как знать, вдруг там вас ждет демка какого-нибудь очередного хита, вышедшая за день до сдачи дисков.

RISE OF KINGDOMS

Жанр: RTS ♦ Разработчик: Haemimont Games ♦ Издатель: Black Bean Games ♦ Похожесть: Celtic Kings: Rage of War ♦ Системные требования: CPU 1 GHz, 256 Mb, 32 Mb Video ♦ В демо-версии: Одна обучающая миссия, одна одиночная миссия ♦ Размер: 174 Мб ♦ Где брать: ДемоБлок/Темы



Новая RTS от студии **Haemimont Games**, которая отличилась весьма нестыдной **Celtic Kings: Rage of War** и **Tzar: The Burden of the Crown**. Процесс игры — привычный. Строим дома, плодим, сколачиваем армию, захватываем территории, отбрыкиваемся от соседей. Только теперь все дело происходит в мире эльфов, драконов, троллей и прочих фэнтезийных существ.

2 FAST DRIVER

Жанр: Автосимулятор ♦ Разработчик: Play Publishing ♦ Издатель: Play Publishing ♦ Похожесть: Need For Speed Underground ♦ Системные требования: CPU 1 GHz, 256 Mb, 32 Mb Video ♦ В демо-версии: Одна трасса ♦ Размер: 36 Мб ♦ Где брать: ДемоБлок/Темы
2 Fast Driver — это стритрейсинг польски. Главный герой тутушних нелегальных гонок — чудо-машина **Maluch**, родная се-



БРИГАДА Е5: НОВЫЙ АЛЬЯНС

Жанр: TBS ♦ Разработчик: Апейрон ♦ Издатель: 1С ♦ Похожесть: Silent Storm, Jagged Alliance 2 ♦ Системные требования: CPU 1 GHz, 256 Mb, 32 Mb Video ♦ В демо-версии: Обучающая миссия, обычная миссия ♦ Размер: 194 Мб ♦ Где брать: ДемоБлок/Темы

Новая игрушка в духе **Jagged Alliance 2**. Действие происходит в Палинере, жаркой стране третьего мира. Здесь царит хаос и анархия. В лютой борьбе за власть схватились генералы-путчисты, повстанцы, наемники и криминальные авторитеты. Сколотите свою группировку, вооружите бойцов и смело отправляйтесь на охоту за деньгами и головами тех, кто встанет на вашем пути.



МОБИЛЬНАЯ ТЕРРИТОРИЯ

ИГРЫ, ЗАСТАВКИ, МУЗЫКА ДЛЯ МОБИЛЬНЫХ ТЕЛЕФОНОВ

На CD/DVD вас ждет огромный каталог мобильного контента, в котором содержится фантастическое количество игр, картинок, полифонических и монофонических мелодий. Все это можно заказать, отправив соответствующий код в сообщении SMS на короткий номер. Загрузить заказанное можно по WAP-ссылке, указанной в SMS-сообщении, которое вы получите сразу после заказа.

Все каталоги выложены практически в том виде, в котором они были предоставлены нам контент-провайдерами.



Вот полный список того, что ждет вас на нынешних CD/DVD.

Контент от **PlayMobile**. HTML-каталог. Включает в себя описания более чем 600(!) игр, а также некоторое количество программ и утилит.

Представлены практически все игровые жанры. Есть отлично продуманный блок «Помощь», проясняющий трудные моменты, которые могут возникнуть при совершении заказа и при загрузке игры.

Кроме того, отдельно от html-версии представлен широкий набор полифонической и монофонической музыки.

Обращаем ваше внимание на то, что полная версия каталога весит аж 60 мегабайт, поэтому на CD мы выкладываем его урезан-

ную версию. Ну а на DVD, разумеется, вас ждет полная версия каталога.

Контент от **Java Games**. Каталог содержит описания более 200 игр.

Контент от **Solvo**. Широкий ассортимент различных картинок (размеры: 128x128 и 128x96) и полифонии, а также рингтонов и логотипов.

Контент от «**Аэромобиль**». Провайдер предоставляет множество картинок (около 6000) для мобильных телефонов. Тут есть как черно-белые, так и цветные картинки. Отсортированы по темам.

Каталоги **Java Games**, **Solvo** и «**Аэромобиль**» полностью реализованы через интерфейс нашего диска и снабжены инструкциями по совершению заказов и загрузке, подготовленными редакцией «Игромании». Игровой каталог от **PlayMobile** идет сам по себе, на то он и html.

У ВЕСЕЛОСТИ

Что: 8 shareware-игр и 3 игры на флэш

Где брать: Раздел «Веселости»

Вас ждут 11 новых игр. Не упустите шанс познакомиться с **Deadhunt** — 3D-шутером в лучших традициях **Quake** и **Doom**. Разбираться с нечистой в средневековом антураже — на редкость увлекательное дело. Вдоволь настрелявшись, переходите к остальным экземплярам нашей подборки: Shareware-играм — **After The End**, **Aquacade**, **Clash N Slash**, **Dr. Lunatic Supreme With Cheese**, **Invasion 2 Pinball**, **Mystic Match**, **The Magic Blackboard** и к flash-проигрывателям — **Pearl Diver**, **Space Escape** и **Super Wild Wild Words**.

ПАТЧИ

Что: 12 патчей

Где брать: Раздел «Патчи»

Предлагаем вашему вниманию 12 новых заплаток, которые быстро залатают дыры в ваших любимых играх. Обратите особое внимание на патч для игры **Hearts of Iron 2**, который добавляет целую кампанию, а также одиночный сценарий, улучшает AI врагов и лечит ряд критичных ошибок, которые сильно мешали играть. Кроме того, заплатка меняет интерфейс, делая его более информативным. Вот полный список патчей, которые ждут вас на диске.

Бой с тенью

Версия: 1.1. Наш рейтинг: 2/5

Казачьи II: Наполеоновские войны

Версия: 1.03. Наш рейтинг: 3/5

Карибский кризис

Версия: 1.2. Наш рейтинг: 4/5

Полная труба

Версия: 1.1.15. Наш рейтинг: 3/5

Act of War: Direct Action

Версия: 1.4. Наш рейтинг: 4/5

Battle for Middle-Earth

Версия: 1.02. Наш рейтинг: 4/5

Brothers in Arms: Road to Hill 30

Версия: 1.03. Наш рейтинг: 3/5

Empire Earth 2

Версия: 1. Наш рейтинг: 2/5

Hearts of Iron 2

Версия: 1.2. Наш рейтинг: 5/5

Knights of the Old Republic 2: The Sith Lords

Версия: 1.0b. Наш рейтинг: 4/5

S.C.S. Dangerous Waters

Версия: 1.01. Наш рейтинг: 4/5

Silent Hunter 3

Версия: 1.2. Наш рейтинг: 4/5

КОНКУРС НА ЛУЧШУЮ ЧИТАТЕЛЬСКУЮ РАБОТУ: ПОБЕДИТЕЛЬ МЕСЯЦА

В этом месяце сомнений быть попросту не могло — **AIMP Player** попросту не оставил конкурентам ни малейшего шанса. Чрезвычайно качественно сделанный плеер, умеющий проигрывать как аудио-, так и видеоформаты, обладающий множеством настроек, поддержкой сторонних модулей, приятным интерфейсом и целым рядом дополнительных способностей вроде возможности записи дисков. Мы потрясены и дрожащими руками вручаем наш приз, игру **Cold Fear**, **Артему Измайлову**. Благодарим компанию «Акелла» за предоставленный приз.

ИГРОМАНИЯ

№6 (93) ИЮНЬ 2005

ИГРОМАНИЯ

ИГРОМАНИЯ

ТЕМА DVD: THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND: ОГРОМНЫЙ СБОРНИК ПОДАРИМОВ — FULL POST MORROWIND



ТЕМА КОМПАКТА: HALF-LIFE 2: PLAN OF ATTACK



ВИДЕОМАНИЯ: РЕПОРТАЖ С КРИ 2005



МАШИНА ВРЕМЕНИ: 20 ДЭМО-ВЕРСИЙ ИГР ПО МОТИВАМ STAR WARS



ТЕМА КОМПАКТА: MAX PAYNE 2: MAX PAYNE'S SINONICLES



ВИДЕОМАНИЯ: ВИДЕОНОВОСТИ — САМЫЕ ПЕРВЫЕ КАДРЫ С E3



ДЕМОБЛОК: БРИГАДА Е3: НОВЫЙ АДЪЯНС



ТЕМА DVD: FLATOUT: FLATOUT MODDEITION



ТЕМА КОМПАКТА: VICE CITY: LONG NIGHT



ЖИЗНЬ — ИГРА, А НАСТОЯЩАЯ ИГРА — ВСЕГДА МАНИЯ

ПРО ИГРОМАНИЮ

www.igromania.ru

ВИДЕОМАНИЯ

РЕПОРТАЖ С КРИ 2005: ПЕРВОНАЧАЛЬНОЕ ПРЕДСТАВЛЕНИЕ КРИ АВАРД ДАНОШ СОМЕР ОН ДЕТАЛЬНЫЙ: ВТОРАЯ ЧАСТЬ ИНТЕРВЬЮ КАЗАКИ 2. ПРЕЗЕНТАЦИЯ ВИДЕОНОВОСТИ САМЫЕ ПЕРВЫЕ КАДРЫ С ВЫСТАВКИ E3! ДОМ, КОТОРЫЙ ПОСТРОИЛ ИРРАН.

ТЕМЫ КОМПАКТА

VICE CITY: LONG NIGHT
HALF-LIFE 2: PLAN OF ATTACK
MAX PAYNE 2: MAX PAYNE'S SINONICLES

ТЕМЫ DVD

FLATOUT: FLATOUT MODDEITION
THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND: ОГРОМНЫЙ СБОРНИК ПОДАРИМОВ — FULL POST MORROWIND

ВИДЕОМАНИЯ-ДЕМО-ВЕРСИИ • КОДЕКС • СОФТ И ЖЕЛЕЗНЫЙ СОФТ ИГРОВАЯ ЗОНА ИЗ ПЕРВЫХ РУК • РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ КИБЕРСПОРТ • ОНЛАЙНОВЫЕ ИГРЫ • МАШИНА ВРЕМЕНИ И МНОГОЕ ДРУГОЕ

ИЗДАТЕЛЬСТВО ИГРОМАНИЯ

КАРТА РЕВЕРСИ ОН THE RESISTANCE, ФОРМ 1 КАРТА LAVIYINT, ИЗДАТЕЛЬСТВО ИГРОМАНИЯ

КАРТА ГАЛЕРАС, ИГРОМАНИЯ, МОДИФИКАЦИЯ

NO DAMAGE, ИГРОМАНИЯ, МОДИФИКАЦИЯ

MODIFICATION VC, ИГРОМАНИЯ, МОДИФИКАЦИЯ

КАРТА THE DEADLY GORGE

ВИДЕОМАНИЯ

РЕПОРТАЖ С КРИ 2005
КРИ2005: ЦЕРЕМОНИЯ
НАГРАЖДЕНИЯ КРИ AWARD
ДЖОН СОНЕР — ОН ДЕЛАЕТ FALL-
OUT 3: ВТОРАЯ ЧАСТЬ ИНТЕРВЬЮ
КАЗАКИ 2: ПРЕЗЕНТАЦИЯ В МОСКВЕ
ВИДЕОНОСТИ — САМЫЕ
ПЕРВЫЕ КАДРЫ С ВЫСТАВКИ Е3:
ДОМ, КОТОРЫЙ ПОСТРОИЛ КРАНК...

ТЕМЫ DVD

VICE CITY: LONG NIGHT
HALF-LIFE 2: PLAN OF ATTACK
MAX PAYNE 2: MAX PAYNE'S
CHRONICLES

ТЕМЫ DVD

FLATOUT: FLATOUT MODDEDITION
THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND:
ОФИЦИАЛЬНЫЙ СБОРНИК ПЛАТФОРМ —
FULL POST MORROWIND

ИГРОВАЯ ЗОНА

Лучшее для игр:

- №1. Ил-2 Штурмовик: Завитием
- №2. Call of Duty: Zero Hour
- №3. DOOM 3
- №4. Far Cry
- №5. FIFA Football 2005
- №6. FlatOut
- №7. GTA: Vice City
- №8. Half-Life 2
- №9. Heroes of Might & Magic III

и HOMM III: Во имя славы

- №10. Heroes of Might and Magic IV
- №11. Mafia: The City of Lost
- №12. Need for Speed: Underground
- №13. Need for Speed: Underground
- №14. Neverwinter Nights
- №15. Operation Flashpoint
- №16. Rome: Total War
- №17. Star Wars Jedi Knight: The Academy

№18. Star Wars: Knights of the Old Republic

- №19. StarCraft
- №20. The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth
- №21. The Elder Scrolls III: Morrowind
- №22. The Sims 2
- №23. Unreal Tournament 2004
- №24. Warcraft III
- №25. Warhammer 40000: Dawn of War

БОНУСЫ "ИГРОВОЙ ЗОНЫ"

Бонус №1. Блицкриг: Pokot
бури — карта Grey Tiger
Бонус №2. Warcraft III: The Frozen Throne — карта Phantom Grove
Бонус №3. No One Lives Forever 2: Собираем из пяти карт
Бонус №4. Medal of Honor: Allied Assault — сборник карт
Central Europe

РАБОТЫ ЧИТАТЕЛЕЙ

Бонус №5. Parakiller: Официальный сборник карт чемпионата CPL
Бонус №6. Star Wars Battlefront: сборник карт — SW Battlefront Map Pack 1

ИГРОВАЯ ЗОНА

Бонус №7. "Блицкриг" для Ил-2 Штурмовик, карта для Heroes of Might and Magic II, две модели автомобилей для Mafia, домик для The Sims 2, модификация для Vice City, три игры: один флэш-ролик "Установка Вилки", перевод редактора Medal of Honor Allied Assault, медицинский журнал, а также подборка обоев для рабочего стола

СООТВЕТСТВЕННЫЙ МАБОР

ГЛОБИАЛЬНЫЙ МАБОР

- 1st Page 2000 v. 2.0, BookDB 2.0.58, Desktop Weather 4.23, FTPRight 5.0, IJArchive 0.9.4, MovieTrack 3.3b, LenCalculator 1.0.1, Notepad ++ 2.8, Tomahawk PDF+ 2.7, TxD2VobSub 1.6 beta, VideoInspector 1.2.3, Win KeyFinder 1.66
- К статье "Теплая ухала"
- Anomaly 4 Proxy: Keylogger Killer 1.5, ICQ 2003b Pro Patch Collection 2.0, ICQ 3916, ICQAIM Self Remover 2.0, ICQ RWD MASTER 0.2, Invisible Secrets 4.0.7, NukeHubber 2.9b, WFPSP
- Ил-2 v. 1.48, Max Tray Player 1.00b, Apollo 3.72, FreeMP3 Player 2.4, The GodFather 0.89, Media Monkey 2.3, musicCube 0.92, Alarm plug-in, ADX AFS plug-in, AUD Player, XCC AUD Writer, Burn4Free, My CD Ripper 1.0, FreeRIP 2.941, P2P Music Jukebox CD Ripper, FairStars CD Ripper 1.02, Keyboard Lights 2, LedSwitcher, K-MP3 5.12, MP3 to EXE Converter, mp3Extractor, MP3 2 Ogg Lab 2004,

БОНУСЫ "ИГРОВОЙ ЗОНЫ"

mp3-2-wav converter, 4Music Multiformat Converter, Wave to mp3, Wave to mp3, MP3Gain, MP3RepairTool, MP3 Shield, mp3Tag, naseart NSF plug-in, Festival NSF plugin, Oldskool MOD player, Sidamp, Pacemaker, PZ Tag Editor, Records GAP Wrapper, Resampler plug-in, SoSoft Advanced Crossfade Plug-in, SoSoft ACF Disc Writer, Tray Control, Video MP3 Extractor, VGM input plugin

ИГРОВАЯ ЗОНА

Ad-Aware 1.05, Adobe Reader 7.0 в комплекте с Adobe Reader SpeedUp 1.32, DirectX 9.0c, DivX 5.2.1, DOSBox 0.53, Kaspersky Antivirus Personal 5.0, Kaspersky Anti-Hacker 1.7, ICQ (Life 4.0 и Pro 2003b), K-Lite Mega Codec Pack 1.17, Light Allow 2.9, Macromedia Flash Player 7.0, Microsoft .NET Framework 1.1, Process Explorer 8.61, QuickTime 6.5.2, RAD Video Tools, Shareaza 2.1, Real Player, Spybot — Search & Destroy 1.4 beta 2, System Mechanic 5.0 Professional, Total Commander 6.50, VobSub 2.23, Winamp 5.0.8, WinRAR 3.42

ПО ЖУРНАЛУ

Интернет

СВЕЖАТИНА!

1st Page 2000 v. 2.0, BookDB 2.0.58, Desktop Weather 4.23, FTPRight 5.0, IJArchive 0.9.4, MovieTrack 3.3b, LenCalculator 1.0.1, Notepad ++ 2.8, Tomahawk PDF+ 2.7, TxD2VobSub 1.6 beta, VideoInspector 1.2.3, Win KeyFinder 1.66

- К статье "Теплая ухала"
- программа SmartButler
- Игра "Торжественная линия"
- Утилиты для вскрытия NFS: NFS Underground, Music Extractor v1.0.0 и Need for Speed Underground Music Importer
- Игра "Торжественная линия"
- К статье "Бесплатные игры: ешь да пьешь": бесплатные игровые движки к статье из прошлого номера "Игромании"
- К статье "Моделирование Half-Life 2: XSI Mod Tool, модель-примирение: HTML-версия диалога "Главаред", Редактор Splinter Cell: Chaos Theory
- Игра "Торжественная линия"
- К статье "Секреты авто-тата": NVidia DDS Utilities, TexBin v0.3, Visual Basic 6 Runtimes, NFS Underground Music Extractor v1.0.0, Need for Speed

БОНУСЫ "ИГРОВОЙ ЗОНЫ"

Underground Music Importer, Bin2Ase, 3D Studio Max Ase Plugin

БОНУСЫ "ИГРОВОЙ ЗОНЫ"

1. Dungeons & Dragons: селай-инг FAQ, три официальных модуля, 2. AD&D Forgotten Realms: приложение Endless Armies, дей-ствие которого разворачивается в "интересном" сеттинге Mazica

БОНУСЫ "ИГРОВОЙ ЗОНЫ"

3. 620 Modem: два новых при-ключения

БОНУСЫ "ИГРОВОЙ ЗОНЫ"

4. Cosmic Encounter: правила популярной стратегической игры

- 5. MechWarrior: полные прав-ла MechWarrior: Age of Destruction
- 6. MIB Showdown: правила ре-ального представителя поджарка спор-тивных коллекционных карточных игр
- 7. "Финикс": полные пра-вила игры на русском языке
- 8. Magic The Gathering: база карт Oracle, турнирные правила DCI, лучшие колоды мира, полные официальные правила

РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ

- "Альфа: антитеррор", "Кариб-ский кризис", Galactic Civilizations: Altarian Prophecy, HoMM III: In the Wake of Gods 3.58, Immortal Cities: Children of the Nile, NBA Live 2005, Psi-Ops: the mindgate conspiracy, Scrapland: Хроники Химеры, Vampire: The Masquerade — Bloodlines
- Rising Kingdoms
- 2 Fast Driver
- Бригада ES: Новый альбом

ПАТЧ

- "Бой с тенью", Казаки II: Нано-леонские войны", "Карибский кри-зис", "Полная труба", Act of War: Direct Action, Battle for Middle-Earth, Brothers in Arms: Road to Hill 30, Empire Earth 2, Hearts of Iron 2, Knights of the Old Republic 2: The Sith Lords, S.C.S. Dangerous Waters, Silent Hunter 3

ЖЕЛЕЗНЫЙ СБОР

1. ATI Tray Tools 1.0.2.625

2. ATU 1.9.19.7184

3. Intel Graphics Media Accelerator 14.10

4. NVIDIA ForceWare 71.89

5. PowerStrip 3.59

6. RadLinker 2.032

Материальные призы

- 1. Intel Chipset Software Installation Utility 7.0.0.1019
- 2. VIA Hyperion 4-in-1 4.56
- 3. VIA Hyperion 4-in-1 4.56
- 1. Central Brain Identifier 7.5.0.2
- 2. CPU-Z 1.28.6
- 3. SpeedFan 4.23

ИГРОВАЯ ЗОНА

ArtMoney SE 7.11, CheMax, Dragon UNPACKER 5, Game Audio Player 1.32, Magic Trainer Creator 1.27, Resource Hacker 3.4, Trainer Creation Kit 5.1

ИГРОВАЯ ЗОНА

AirStrike II: Gulf Thunder, BattleStrike: The Road to Berlin, Chaos League, Cold Fear, Combat Task Force 121, Constanline, Hoyle Casino 3D, Obscure, Second Sight, SWAT 4, Tiny Cars 2

ИГРОВАЯ ЗОНА

Act of War: Direct Action, Airborne Troops, Airline Tycoon, AirStrike II, Arctic Rush, Armies of Exigo, BreakQuest, Civil War Battles Campaign, Franklin, Cold Fear, Constantine, Delta Force: Xtreme, Digby's Donuts, DOOM 3: Resurrection of Evil, Dynasty General, Dungeon Lords, Emergency 3 — Mission: Life, Empire Earth II, Stronghold 2, Funny Faces, Halo: Combat Evolved, Hearts of Iron 2, LEGO Star Wars, NFS Underground 2, Obscure, Second Sight, PlayBoy: The Mansion, Special Forces: Nemesis Strike, Student The House of the Dead 3, The Sims 2: University, Thief: Deadly Shadows

- Патч, отключающий заставку для Cold Fear, Driver, Empire Earth II, Knights of Honor, PlayBoy: The Mansion, Project Snowblind, Special Forces: Nemesis Strike, а также ха-керы для Empire Earth II, патч ко-торый позволяет фотографировать в PlayBoy: The Mansion, и напосле-них записывать для Splinter Cell: Chaos Theory и Street Racer Syndicate
- Dead-режим ирп: Star Wars: Dark Forces, Star Wars: Episode I

БОНУСЫ "ИГРОВОЙ ЗОНЫ"

Battle for Naboo, Star Wars: Episode I Gunan Frontier, Star Wars: Episode I The Phantom Menace, Star Wars: Force Commander, Star Wars: Galactic Battlegrounds, Star Wars: Jedi Knight Dark Forces 2, Star Wars: Jedi Knight Mysteries of the Sun, Star Wars: Pit Droids, Star Wars: Rogue Squadron 3D, Star Wars: Shadows of the Empire, Star Wars: Starfighter, Star Wars: The X-Wing Alliance, Star Wars: X-Wing vs. TIE Fighter, Star Wars: Yoda Stories

БОНУСЫ "ИГРОВОЙ ЗОНЫ"

RaceWars 3, VooDoo Cup 2005, IGE National Cup, ACON5 Russia, Counter-Strike EuroCup XI, Epicentre Quake III TDM 2x2

БОНУСЫ "ИГРОВОЙ ЗОНЫ"

Advanced Warcraft 3 Configurator, CSE Demoplayer 3.0, Demos Menu 1.12, rK's DemoWatcher 1.5, Solamovision 2.27, SK Player 1.0, CPL Mouse FX/Remove Mouse FX, Tourney Master 2.1, WCAutoSave 1.3

БОНУСЫ "ИГРОВОЙ ЗОНЫ"

Программы к статье "Слушай мою команду"

- Roger Wilco, Battlefield Teamspeak
- Информация об аг-пах: Warhammer 40000: Agents of Death, Star Trek: Borg, Assimilator, Star Trek: Secret of Vulcan Fury, Tom Clancy's Ghost Recon 2, Blue Vault, Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown
- Дополнение для Vietcong — Vietcong: Red Dawn
- Сборник карт для Unreal Tournament 2004: PATU Sink Pack 2004

БОНУСЫ "ИГРОВОЙ ЗОНЫ"

Дополнение для Vietcong — Vietcong: Red Dawn

БОНУСЫ "ИГРОВОЙ ЗОНЫ"

Дополнение для Vietcong — Vietcong: Red Dawn

БОНУСЫ "ИГРОВОЙ ЗОНЫ"

Дополнение для Vietcong — Vietcong: Red Dawn

Сборник карт для Unreal Tournament 2004: PATU Sink Pack 2004

Сборник карт для Unreal Tournament 2004: PATU Sink Pack 2004

Сборник карт для Unreal Tournament 2004: PATU Sink Pack 2004

Сборник карт для Unreal Tournament 2004: PATU Sink Pack 2004

Сборник карт для Unreal Tournament 2004: PATU Sink Pack 2004



ИНТЕРЕСНОСТИ

Дополнение для Vietcong: Vietcong: Red Dawn



▲ Дополнение Vietcong — Red Dawn

Где брать: Раздел «Интересности»

Новое бесплатное дополнение для игры Vietcong, одиночная миссия для одного игрока Rice Fields и пятнадцать мультиплеерных карт, семь из которых доступны в режиме Coop для игры за вьетнамских партизан. Все карты отличаются первосортным исполнением.

Сборник карт для Unreal Tournament 2004: PATU Sink Pack 2004



Где брать: Раздел «Интересности»

Новый сборник карт для Unreal Tournament 2004. Вас ждут семь первосортных карт для пяти игровых режимов. Потасовки космических солдат в реалистичных декорациях PATU Sink Pack 2004 станут необычайно увлекательными.



РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ

Нашим издательским домом выпускается крупнейший в России профессиональный журнал руководств и прохождений — «Лучшие компьютерные игры». Спустя два месяца после выхода очередного его номера руководства и прохождения публикуются на CD и DVD «Игромании», а также на сайтах www.igromania.ru и www.lki.ru.

Материалы являются собственностью нашего издательского дома и не могут быть опубликованы где-либо без нашего письменного разрешения.

На нынешних CD и DVD вас ждут руководства и прохождения из апрельского номера «Лучших компьютерных игр»:

«Альфа: антитеррор», «Карибский кризис», Galactic Civilizations: Altarian Prophecy, HoMM III: In the Wake of Gods 3.58, Immortal Cities: Children of the Nile, NBA Live 2005, Psi-Ops: the mindgate conspiracy, Scrapland: Хроники Химеры, Vampire: The Masquerade — Bloodlines

Как обычно, напоминаем, что материалы публикуются на игроманских дисках в частично урезанной версии, а именно: мы не ставим различные мелкие изображения, которые были по тексту, и всякое прочее по мелочи.



Настоящие уличные гонки



Juiced™

www.juiced-racing.com
www.juiced-racing.ru

THQ
www.thq.co.uk

PC
CD
ROM

POWERED BY
game spy

juice
games

Get the edge with Juiced and the Intel® Pentium® 4 processor with HT Technology, together delivering incredibly realistic racing.



Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru

© 2005 THQ Inc. All manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. Developed by Juice Games Ltd. Juice Games and its logo are trademarks of Juice Games Ltd. All rights reserved. Pentium, Intel, and the Intel Inside logo are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries. Juiced and its respective logos and THQ and its respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

© 2005 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Защиту авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Щит" (rshield@aha.ru).

бука
 BUKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.RU

ОТ КРИ К ЕЗ

Приветствую!

Если помните, в прошлом номере я обмолвился, что мы решили не делать репортаж с КРИ из-за нежелания сделать все туп-ляп или что-то не успеть... Тогда я даже не представлял, насколько был близок к истине — более кошмарной сдачи в нашей истории, пожалуй, не было. В последнюю неделю работы неизве-



стная болезнь подкосила меня и главный голос редакции — Владимира Ермилова. В результате к монтажу приступили за два дня до сдачи и, конечно, не все успели. В этом, кстати, кроется и причина неожиданного появления второго голоса в «Видеомании» — Сергея Натапова. Нам он, кстати, очень понравился, и мы решили продолжить сотрудничество с ним по видеообзорам и прочим материалам.

Кстати, о видеообзорах. В редакцию поступило много жалоб на то, что после них неинтересно читать статью. Мол, содержание нужно разным делать. Решили с этого номера поступить по-другому — вообще не делать видеообзоров. Ибо делать содержание разным — это, простите, накладно, и мнение редакции есть мнение редакции. Так что с этого номера пробуем новую схему — простые геймплейные ролики с лаконичным итоговым мнением об игре. И конечно же, ждем писем на тему «как вам такой подход».

Полетело в прошлом номере и пре-портвью **Fable**. Исправля-

емся. Но, честно говоря, черт с ним, с **Fable** — куда важнее наш второй «препорт» по новому шедевру от Bioware: **Jade Empire**.

Теперь о КРИ — репортаж находится уже в завершающей стадии производства, а Джош Соьер совершенно точно еще расскажет вам про **Fallout 3**. Основная интрига для нас сейчас — церемония награждения **KPI Award**. Она уже готова, но до сих пор проходит согласование с организаторами. Плюс, длится церемония час и банально может не уместиться на нынешнем DVD.

Ну а теперь о самом главном — буквально через несколько часов наш самолет вылетает по направлению к солнечной Калифорнии. Пункт назначения — славный город Лос-Анджелес, любимая всепланетная игровая выставка Electronic Entertainment Expo 2005. Вернемся мы буквально за день до сдачи компакт, и у нас есть очень оптимистичные планы сделать первый выпуск видеонюстей с ЕЗ уже в этом номере. Прошу не путать с репортажем. Как и в прошлом

году, у нас выйдут две части видеорепортажа с ЕЗ и два выпуска видеонюстей. Если кто не понимает разницы: в репортажах мы рассказываем о самой выставке и подробно освещаем главные проекты, а в видеонюстях речь идет практически обо всех играх, презентованных на ЕЗ и заслуживающих хоть какого-то внимания.

Рекламная пауза с этого номера берет новый формат — хоть хорошей ТВ-рекламы и мало, мы решили класть ее больше. Развлекательный канал заряжен почти ядерным миксом всего и вся.

Еще одной, вероятно, приятной новостью станет возвращение наших интро. Год назад я перестал их делать. Но из-за многочисленных просьб возвращаюсь к былому ремеслу. Не обещаю радовать каждый месяц, но периодически — точно. Ну, а теперь — к содержанию.

Антон Логвинов,
редактор «Видеомании»
(video@igromania.ru)

РЕПОРТАЖИ

Наши корреспонденты готовят репортажи из различных уголков мира.

КРИ 2005

Главное событие российской игровой индустрии. Мы там были. Все три дня. Все засняли. Готовы показать. Наши новые игры и их создатели вновь предстанут перед вами. И, конечно, вас ждут эксклюзивные кадры из самых ожидаемых отечественных игр. Более того — мы пробрались за кулисы КРИ и готовы показать вам часть конференции,



не доступную обычным посетителям. Вообще, не буду раскрывать содержание — сюрпризы inside. Год назад мы начали с подобного репортажа. Сейчас — продолжаем. И это только начало.

КРИ 2005: Джош Соьер — он делал Fallout 3

Продолжение интервью, взятого нами на КРИ 2005. Джош Соьер не известен широкой аудито-

рии, он не культовая личность, не умеет красиво дурачиться перед камерой и пускать шутки через каждое слово, но весьма уважаемый профессионал в своей области. И именно поэтому его пригласили на КРИ. Вы его не знаете, но



именно он вел до последнего такие проекты, как **Baldur's Gate 3** и **Fallout 3**. Хотите узнать, каким был **Fallout 3** до кончины Interplay? Он вам расскажет.

Поскольку в прошлом номере первая часть интервью была переведена несколько неточно, то мы выкладываем интервью полностью — с исправленной первой частью и новыми.

КРИ 2005: Церемония награждения KPI Award

Почти час хамских шуток от ведущих радио «Максимум» и первые лица российской игровой индустрии. Несерьезное в серьезном. Самая интересная церемония награждения в истории КРИ, полностью заснятая нашими оператора-



ми. Вы ее увидите. Если позволят организаторы и место на диске.

Дом, который построил КранК...

...или как живет Раффе. Мы отправились в стены новой компании KranX Production и выяснили це-



ли и мотивы первой в истории российской игровой индустрии продюсерской компании. Небезызвестный Андрей «КранК» Кузьмин объясняет суть продюсирования, мы восхищаемся российско-немецкими городами, а Раффа рассказывает о доме, который построил КранК.

Казак 2: презентация

У компании GSC GameWorld в апреле произошло знаменательное событие — вышли долго-



жданные «Казак 2». Но еще до официального релиза состоялась презентация игры, которую мы и посетили. Интервью с руководителем проекта Евгением Григоровичем и интересные кадры с Бородино прилагаются.

Как создавалась Earth 2160

Совсем скоро выходит третья часть знаменитого стратегического сериала про мрачное будущее человечества. Буквально только что к нам из самой что ни есть Германии пришел диск с фильмом о создании игры. Фильм уже переводится, и практически наверняка вы сможете увидеть его на нашем DVD. Разработчики немногословны, но кадры геймплея новой «Земли» все окупают.





ВНИМАНИЕ! СУБТИТРЫ НА ДИСКЕ!

Как показал опыт прошлого номера, далеко не все читают требования к софту. Интервью с иностранными разработчиками, а также многие материалы (например, пре-портвью) сопровождаются субтитрами. Для их отображения необходимо установить программу VobSub.

«S.T.A.L.K.E.R.: Финальный отсчет»

А вот «Финальный отсчет» в этом номере отдыхает. Правда, некоторую интересную информацию о будущем проекта вы смо-



жете почерпнуть из репортажа с КРИ. На диске в соответствующем разделе вас ждет трейлер игры на DX9, а в развлекательном канале — великолепный анимационный ролик от одного из наших читателей. В общем, разочарованными не останетесь.

РЕКЛАМНАЯ ПАУЗА

Лучшие рекламные ролики из мира игр. Сегодня в программе:



«Казачи», «Казачи 2», Act of War, Area 51, BloodRayne 2, Call of Duty, Driv3R, FlatOut, Need for Speed: Hot Pursuit 2 и Silent Hill 4.

PRE-PORTVIEW

Мы рассказываем о консольных хитах до их появления на PC.

Fable

Последняя на данный момент игра легендарного Питера Мули-



не. Вышла еще черт знает когда на Xbox и сейчас собирается перебраться на PC в расширенной версии. Так ли она хороша, как говорят?

Jade Empire

Новый RPG-шедевр от мастеров жанра. BioWare эволюциони-



рует в правильном направлении. Сказочный древний Китай, восточные единоборства и два пути воина — открытой ладони и сжатого кулака. Джедаи учителя Ли и ситхи императора в настоящем азиатско-канадском приключении.

РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ КАНАЛ

StarWars: Troopers



Поскольку надвигается (а когда вы будете читать эти строки — уже состоится) премьера долгожданного «Эпизода III», мы решили выложить самые известные видеопародии на легендарную сагу. В частности — Troopers, одна из самых известных фанатских работ, удостоенная даже похвалы от самого Джорджа Лукаса. Гениальный фильм-пародия на передачу про полицейских Cops рассказывает о нелегких буднях имперских штурмовиков. Более того, фильм встраивается в сюжет Четвертого Эпизода и показывает, что же на самом деле произошло с краулером Jawa и фермой Скайуокеров.

StoreWars



Свежая, совершенно уморительная пародия на «Звездные

войны». Рассказывает про битву натуральных и генетически измененных продуктов. Снято в супермаркете. Просто потрясающе.

ThumbWars



Еще одна довольно старая пародия, но от того не менее смешная.

Mech Assault 2



Фанатам BattleTech посвящается. Официальный клип из последней игры по знаменитому сериалу. Жесткая «альтернатива», интересный видеоряд... Ролику, наверное, не хватает лишь дополнительной динамики — музыка явно быстрее, чем изображение. Однако посмотреть хочется не один раз.

Интро — Onimusha 2



Шикарное интро ко второй части знаменитого сериала. На уровне фильма Final Fantasy и «Аниматрицы» разработчики тогда еще не вышли, но само действие завораживает. И очень жестоко.

Читательская работа — S.T.A.L.K.E.R.: Breathing of Chernobyl



Наверное, самая серьезная читательская работа, которая когда-либо приходила к нам. Настоящий пятиминутный анимационный ролик по мотивам «Сталкера». Немного затянутый, но от того не менее впечатляющий. Ав-

КАК ПРИСЛАТЬ СВОЮ РАБОТУ

Шаг 1: Напишите на video@igromania.ru письмо и расскажите о своем ролике.

Шаг 2: Мы дадим вам доступ на специальный ftp, где вы сможете разместить свою работу. Ролик должен быть помещен в архив. В архиве должен лежать текстовый файл с вашим именем и описанием ролика. Присылайте ролики в как можно более хорошем качестве. Совсем большие не стоит, но ужимать двадцать минут в 1 Мб тоже ни к чему.

Шаг 3: Мы скачиваем, смотрим и говорим вам — пойдет он на диск или нет. Посылая работу, убедитесь, что она соответствует качеству тех, которые мы размещаем в «Развлекательном канале».

тор под ником Leks трудился над ней более месяца.

Devil May Cry 3



Интро и несколько роликов из, наверное, самой безбашенной и стильной консольной игры.

Читательская работа — Half-Life 2



Целых два совершенно замечательных ролика прислал нам Роман Ахмедов. Первый — натуральный артхаус. Называется он «Alyx is no more...». Второй, «Ultra HL2 Tricks», посвящен различным экспериментам с физикой Half-Life 2. Очень смешно.

Монтажный ролик

Вы будете удивлены, но монтажный ролик в этом номере мы ставим от читателей. Некий «ST@S» прислал достойную работу.

ВИДЕОНОВОСТИ — E3 2005 ЧАСТЬ 1

Первые кадры прямиком из Лос-Анджелеса. Самые новые игры — перед вами.

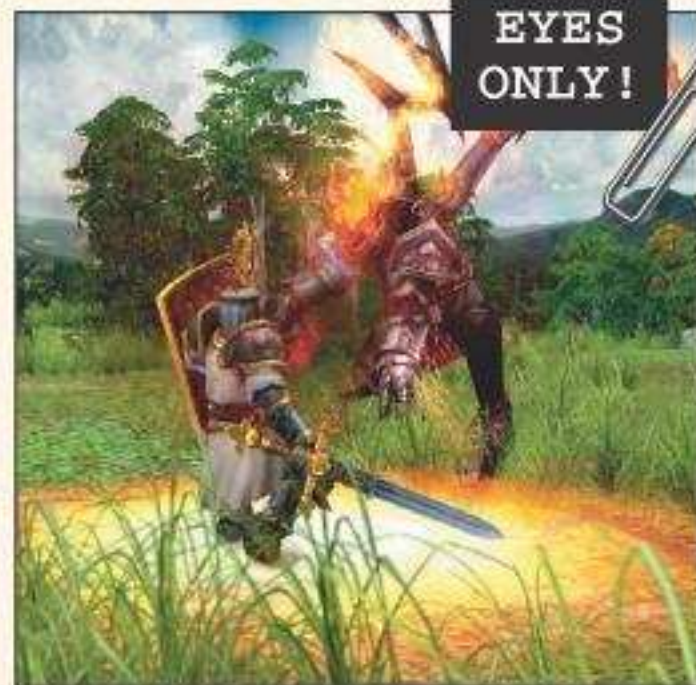


SECURITY FILE # 11/04(86)

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

ГЕРОИ С МОСКОВСКОЙ ПРОПИСКОЙ

ПЕРВЫЕ РАЗВЕДАННЫЕ О HEROES OF MIGHT AND MAGIC V



EYES ONLY!

Nival Interactive. Компания, в гости к которой мы наведываемся как по расписанию. Это уже стало одним из законов природы: солнце каждый день встает на востоке, кошки каждую весну устраивают шумные свадьбы, а «Нивал» каждые несколько месяцев дарует нам очередную повод для визита.

В этот раз мы поехали на Волоколамский проспект посмотреть на героев — бравых разработчиков одной из самых крупных отечественных игровых компаний. Видели и магию — ее в «Ночном дозоре» с каждым днем становится все больше. Начнем же мы свой рассказ о визите в «Нивал», разумеется, с меча — игры, одна лишь новость о появлении которой пронзила сердца тысяч фанатов по всему миру. Вы, наверное, уже догадались, что речь идет о **Heroes of Might and Magic V**.

ВОЗРОЖДЕНИЕ

История появления пятой части «Героев» настолько сложна и запутана, что интересна уже сама по себе. В начале 2003 года компания 3DO, бессменный издатель игр из серии **Heroes of Might and Magic**, вылетает в трубу. Принадлежащие ей бренды идут с молотка, а самые главные из них — **Might and Magic** и конечно же «Герои» — достаются французскому издательству **Ubisoft**. За смешные, по меркам индустрии, деньги — всего 1,3 миллионов долларов.

Полгода от французов не было ни слуху ни духу, хотя все понимали, что лицензии они купили не для того, чтобы мариновать их в нафталине. Устав ждать, крупнейший в России фанатский сайт «Геройский Уголок»

(www.heroes.ag.ru) направляет в Ubisoft коллективное письмо с просьбой прояснить ситуацию. Как это ни удивительно, но «убики» не только не оставили послание без ответа, но и даже сообщили то, что все так долго ждали: да, пятая часть в разработке. Более того, продюсер проекта **Фабрис Камбунэ** (ранее он занимался переносом **Heroes of Might and Magic III** на Sega Dreamcast) согласился участвовать в обсуждении на форумах «уголка» сайта и регулярно появлялся там вплоть до открытия официального сайта игры.

Конспирация вокруг «Героев» была такая, что даже в самой Ubisoft о игре знали не все. Когда в январе 2005 года какой-то непоседливый товарищ с сайта www.strategyplanet.com/homm направил во французское и ан-

глийское отделения компании письмо, ему пришло два прелюбопытных ответа: французы назвали в качестве даты релиза 17 февраля и перенаправили на сайт **The Settlers: Heritage of Kings** (видимо, все-таки по ошибке), а англичане посоветовали обратиться... в давно почившую 3DO.

Обращаться же надо было совсем в другую компанию. Еще в начале 2004 года по интернету поползли первые слухи о том, что пятых «Героев» якобы разрабатывает... российская фирма Nival Interactive (говорилось, что по такому случаю «Нивал» даже отменил две еще незаконченные игры). Новость, к сожалению, не подтвердилась, и все сочли ее розыгрышем. Как оказалось — зря. Весной этого года, буквально за несколько дней до начала КРИ 2005, вышел скромный пресс-релиз, в котором «Нивал» наконец-то признался: да, мы действительно работаем над пятой частью «Героев».

ШОК И ТРЕПЕТ

Первое, чем сражают наповал новые **Heroes of Might and Magic** — это графика. Невероятная, сногсшибательная, изумительно красивая графика — черт возьми, у нас просто не хватает эпитетов, чтобы описать ее. Если у кого-то до сих пор были опасения, что 3D навсегда испортит чудесную атмосферу игры, самое время от них избавиться. «Специально для проекта мы написали совершенно новый движок», — не без гордости сообщает нам **Алексей Гиленко**, главный дизайнер **Heroes of Might and Magic V**, краем глаза наблюдая, как ваш покорный слуга и сидя-



Алексей Гиленко — командир всех нивальских героев.



Фанаты «Героев» почувствуют себя как дома: вон мельница, где можно разжиться золотом, вон домик феи, вон...



Художники и дизайнеры постарались на славу: игра узнается с первого взгляда.



Герой только делает вид, что собрался отсиживаться в глубоком тылу, — совсем скоро он вступит в бой.



Детализация городов потрясающая. А вот будут ли по улицам разгуливать жители — еще не решено.

щий по соседству Андрей Александров сползают под стол, увидев первые кадры из игры.

«Прежде всего наша задача — сохранить наработки предшественников и не испортить игру, — продолжил коварный главдизайнер, — поэтому за любые эксперименты мы беремся только семь раз отмерив и один — отрезав. «Герои» в полном 3D — это уже сам по себе неслабый эксперимент». Мы отстраненно киваем, не в силах оторваться от созерцания величественного города, залитого предзакатными лучами солнца. Представитель «Нивала» снижает камеру, чтобы можно было оценить постройки с близкого расстояния. Детализация впечатляет. Несмотря на убийственную графику, карты будут ничуть не меньшего размера, чем в предыдущих частях. Хорошо, что игра выходит только в следующем году: нынешние компьютеры здешние красоты могут просто не потянуть.

Помимо пресловутой трехмерности, в игре мало что изменилось. Мы все так же бродим по карте, собираем ресурсы, прокачиваемся, выясняем отношения со стайками монстров и другими героями, отстраиваем города — в общем, занимаемся знакомой с пеленок героической рутинной. Кампания в пятой части будет только одна — но зато довольно продолжительная (порядка тридцати миссий). Каждой из шести рас (пока известны названия только

трех — люди, некроманты и инфернальные чудища) отведен собственный ее кусочек.

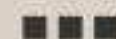
Сюжет для «Героев» вполне типичный: империя людей атаковали демоны, король убит, супруга его решила вдруг заключить союз с нежитью, бла-бла-бла. А вот подаваться эта история будет совершенно иначе. Если раньше нам зачитывали текст брифинга и оставляли один на один с картой до самого конца миссии, то теперь скриптовые сценки ожидаются и по ходу игры, а в финале кампании, возможно, будут даже альтернативные концовки.

Не вдаваясь в излишние детали, нужно сказать, что основные усилия нивальцев направлены на то, чтобы ускорить темп игры. Обрастая из года в год все новыми и новыми деталями, «Герои» к четвертой серии стали попросту неподъемными — даже на самых маленьких картах нормальная партия протекала несколько часов. В одиночной игре такое положение вещей еще как-то можно терпеть, но для мультиплеера (режим «вместе за одним компьютером» по-прежнему поддерживается!) это просто смертельно. Усугубляло ситуацию и то, что пока один игрок совершал свой ход, остальным приходилось покорно ждать. В «Нивале» решили покончить с этим с помощью загадочной фишки под названием «одновременные ходы». Как она будет действовать, злые разработчики, к сожалению, не говорят. Зато обещают, что

даже в том случае, если одному из игроков придется ждать своего хода, ему будет чем заняться. (Хозяйством? Войсками? Нивальцы опять не раскрывают тайну.)

Во время сражений тоже зевать не придется — в игру добавлен новый режим боя, в котором время, отведенное на ход каждого юнита, ограничено. Это должно добавить пятый «Героям» драйва и, кроме того, сделает поединки намного короче, что пойдет на пользу мультиплееру. Впрочем, при желании можно будет вернуться и к старому, классическому режиму.

Музыку пишут все тот же чудо-композиторы Роб Кинг и Пол Ромеро (авторы саундтреков для предыдущих частей). Джон ван Канегем, главный идеолог «Героев», участвовать в проекте отказался — ему просто не до этого, он сейчас работает на благо корейской NCsoft. Зато удалось подключить Стива Фокнера, создателя серии Warlords, и некоторых бывших сотрудников 3DO. Кого конкретно — увы, не говорят.



«Скелет» игры на данный момент уже почти готов — осталось только наполнить «Героев» контентом (доделать уровни, музыку, озвучку и все остальное) и тщательно протестировать. Именно этим «Нивал» и будет заниматься оставшееся до выхода время. А дальше... дальше нас ждет новый сюрприз. Уже запланирован первый аддон с новыми кампаниями, картами и фишками, на создание которых не хватило времени. Так что серию Heroes of Might and Magic ждет большое будущее.

Но и это еще не все! По признанию нивальцев, пятые «Герои» являются для Ubisoft флагманским проектом в линейке Might and Magic, и там даже работает команда, которая согласовывает сюжет с другими играми из этой вселенной. Не догадываетесь, что все это означает? Совсем скоро нас ждет еще и продолжение Might and Magic — пусть и от другой компании, имя которой пока держится в тайне.

P.S. К сожалению, этот рассказ об игре получился не таким подробным, как нам хотелось бы. Разработчики пока не могут раскрыть все свои карты — контроль со стороны Ubisoft слишком строг. Но ближе к середине года мы намереемся еще раз с боем прорваться в «Нивал» и узнать о новых «Героях» намного больше. Оставайтесь с нами! ■

БОЛЬШАЯ ДРУЖНАЯ СЕМЬЯ

Вселенная Might and Magic ведет свою родословную от одноименной RPG 1986 года выпуска. Heroes of Might and Magic чуть помоложе — ее родоначальником стала King's Bounty (1990 год), которая со временем и

превратилась в «Героев». Популярность серии оказалась столь велика, что она быстро затмила оригинальную Might and Magic и наплодила бесчисленное количество отпрысков: Heroes of Might and Magic II: The Succession Wars (1996), Heroes of Might and Magic II: The Price of Loyalty (1997), Heroes of Might and Magic III: The Restoration of Erathia (1999), Heroes of Might and Magic III: Armageddon's Blade (1999), Heroes of Might and Magic III: The Shadow of Death (2000), Heroes of Might and Magic IV, Heroes of Might and Magic IV: The Gathering Storm (2002), Heroes of Might and Magic IV: Winds of War (2004). Сейчас, помимо Heroes of Might and Magic V, ведется работа над Heroes of Might and Magic Online — онлайн-овой RPG в любимой многими вселенной. Разработкой занимается китайская компания TQ Digital Entertainment, а выход игры намечен на конец этого года.



King's Bounty



SECURITY FILE # 11/04 (86)

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

ТАЙНА КОМНАТЫ НОМЕР 309

"НИВАЛ" ПРОДОЛЖАЕТ ТРЕНИРОВКУ "НОЧНОГО ДОЗОРА"

Дверь. На ней — номер 309. Сегодня эта дверь открыта и в сумраке, и в реальном мире. Толкни ее — и твоя жизнь изменится раз и навсегда. Тебя заколуют. Сначала **Элина Терехина**, PR-менеджер компании **Nival Interactive**, подарит свою зачаровывающую улыбку. Потом настанет время для **Heroes of Might and Magic 5** — игры столь невиданной красоты, что рядом с ней меркнут все краски мира. Ну а напоследок тобой займется «Ночной дозор» — игра, которая берет не столько внешним видом, сколько каким-то необычным внутренним шармом.

МАМА ЗАБОЛЕЛА, «СКОРАЯ» НЕ ПОМОГЛА

Жил-был на свете... нет, не Антон Городецкий. Нашего героя зовут Стас — обычный русский мужик, у которого в один совершенно не прекрасный день тяжело заболела мама. На лечение нужны деньги. Где добыть? — В кошельке у коротко стриженного мужчины, внешне очень похожего на знаменитого киноактера **Виктора Вержбицкого**. Только для того, чтобы добраться до денег, нужно выполнить одно маленькое задание: взять винтовку с оптическим прицелом и отправить кое-кого на тот свет. Жизнь другого человека — она куда менее ценна, чем жизнь родной матери. Поэтому Стас соглашается.

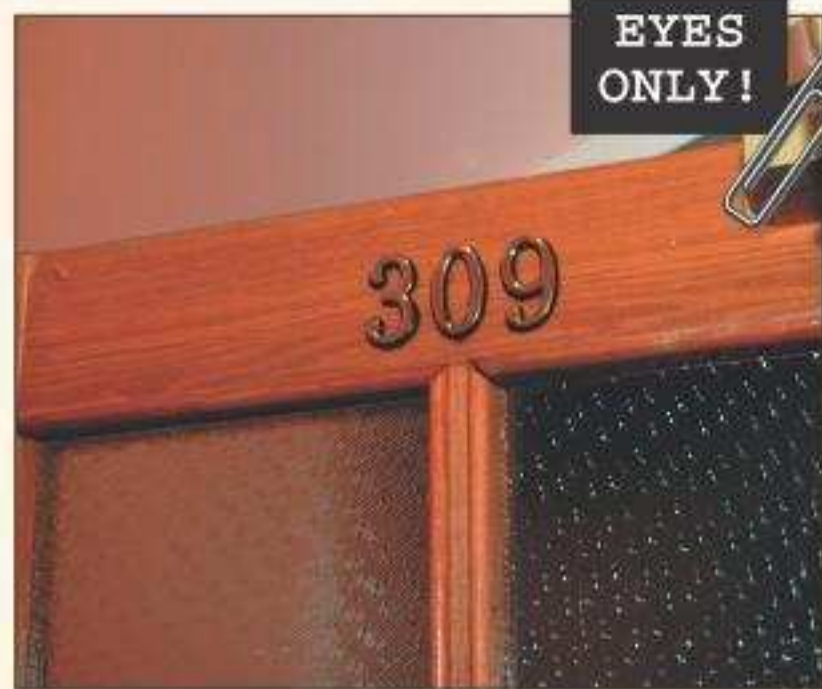
Но вот беда: в перекрестии оптического прицела — молодая и красивая женщина. И выстрелить в нее ой как трудно: сердце обливается кровью, дрожащие руки нащупывают в кармане мобильный телефон, а мозг начинает энергично искать ответ на вопрос «где бы еще попробовать достать денег?». В общем, в последний момент Стас опускает ствол винтовки. Это, разумеется, не нравится его «работодателям», которые тут же появляются из-за ближайшего угла и начинают вести с нашим героем воспитательную беседу. Угрожать то есть.

Дальнейшее развитие истории с легкостью предскажет любой поклонник книг **Сергея Лукьяненко**. Мужчина, похожий на **Виктора Вержбицкого**, оказывается самим **Завулоном** — темным магом вне категорий, руководителем Дневного дозора города Москвы. Стас — не просто обычный русский мужик, у которого больна мама, а потенциальный *иной*. Убийство девушки — часть операции по его инициации и перетягиванию на темную сторону. Операция, разумеется, идет наперекос: Стас артачится, из сумрака выныривает светлая волшебница **Ольга**, которая тут же устраивает маленькую мэджик-пати. Темные бегут, пообещав пожаловаться куда надо, а неудавшийся снайпер переходит под покровительство Ночного дозора. Такая вот завязка.

Дальше — больше и веселее. Нас вовлекают в очередную интригу, организованную Светлыми и Темными, поэтому с первых же миссий сюжет облачается в детективную форму. Такое впечатление, что нить повествования попала в лапки к озорному котенку, который тут же соорудил из нее запутанный клубок. Мы бредем по квестам и пытаемся ответить на десятки вопросов. Почему Темные не хотели пускать нас в метро? Причем здесь девушка, которую мы должны были застрелить? И какова же, наконец, наша роль во всех этих событиях?

Очень приятно, что сюжет игры не повторяет события книг и фильмов (хотя и во многом с ними перекликается), это позволило «Нивалу» заметно разнообразить геймплей. Например, в «Ночном дозоре» присутствует любимая многими нелинейность. Нет, о десяти сюжетных ветках и двадцати концовках речи, конечно, не идет, но некоторые задания можно проходить несколькими способами, начиная с банального заговаривания языка и кончая не менее банальными силовыми мерами.

Активное участие в создании сюжета принимает **Леонид Каганов** — талантливый писатель, которого порекомендовал разработчикам **Сергей Лукьяненко**. Работа профессионала чувствуется с первого взгляда: ровные и интересные диалоги, неожиданные повороты — скорее всего, у «Ночного дозора» будет самый лучший за всю историю «Нивала» сюжет.



Элина Терехина — PR-менеджер и по совместительству главная чаровница «Нивала».



Драка на автобусной остановке. И похоже, что кое-кто сегодня поедет не на рынок за картошечкой, а на кладбище за могилкой.



Не совсем дружеское рукопожатие.



Жителям Северного пр-та повезло: сегодня они наслаждаются бесплатным и очень зрелищным фейерверком.



Слет клуба некромантов-кинологов объявляется открытым!

Впрочем, у поклонников «бумажного» «Дозора» уже сейчас есть повод высказать свое небольшое «фи». Речь, конечно же, идет о переосмыслении некоторых моментов книги. Возьмем инициацию нового инго. В оригинале это был очень долгий и сложный процесс: например, Катя-Тигренок стала принимать участие в боевых операциях через девять лет после начала подготовки. В игре этот промежуток сократился всего до двух-трех миссий. Вот мы на крыше дома даем тумаков компании начинающих злодеев, затем изучаем все тонкости использования осветительной техники против темной магии (да-да, фонарики и лампы дневного света благополучно перекочевали из фильма в игру), а потом направляемся на станцию метро, где нам разрешают выбрать специализацию и изучить первое свое заклинание.

Переработана и классификация персонажей. Уровней, как и прежде, семь, но каждый из них теперь делится на пять ступеней — сделано это для того, чтобы игроку было интереснее прокачивать своих подчиненных. Причем если в книге маг шестого уровня — боец весьма посредственный, то в игре он способен на очень многое.

ДОЗОРЫ В БОЮ

А вот к чему нет претензий, так это к боям. Они у «Нивала» получились куда лучше, чем в фильме (в нем, как известно, сражения были очень незрелищными и простыми) и в книге (Сергей Лукьяненко потратил много сил на описание поединков, но, на мой взгляд, придуманная им боевая система оказалась не до конца понятной и логичной). Начнем

с того, что в игре любой персонаж может драться и использовать обычное оружие, например те же самые pistols. Следующий уровень — разнообразные магические предметы. Здесь и пресловутый фонарик, наносящий, кстати, весьма неслабый урон, и боевые амулеты, и даже зачарованные яблоки, увеличивающие здоровье. Ну и, наконец, последними идут заклинания.

Всего в «Ночном дозоре» существует три класса персонажей. Первый — маг, самый обычный маг, способный огненным шаром во врага кинуть да проклятие какое-нибудь на него навесить. Второй класс — чародей. Его боевые способности значительно ниже, чем у мага, зато он умеет зачаровывать предметы, придавая им волшебные свойства. И, наконец, последний класс — это перевертыш (у темных — оборотень). Магические способности перевертыша очень скромны, зато в нужный момент он способен «перекинуться» в животного — в этой форме его боевые таланты значительно возрастают. Обычные перевертыши преобразуются в игре в собаку, а вот персонажи из книги и фильма (например, та же самая Катя-Тигренок) щеголяют уникальными обликами.

В процессе прохождения игры к главному герою присоединится еще несколько бойцов. Интересный ход — их специализацию (за исключением, опять же, книгофильмовых персонажей) игрок волен определять самостоятельно. То есть никто не помешает вам создать команду, например, из одних перевертышей — это уже кому как удобно играть.

Сами бои ведутся по ходам: сразу же понимаешь, что предком «Ночного дозора» является

«Операция Silent Storm». Правила, с одной стороны, стали проще: теперь, например, нет «скрытного» режима и многих других фишек оригинальной игры. С другой стороны, у нас появился сумрак, который заметно меняет тактику боя. Переходя в сумрак, персонаж получает внушительную добавку к характеристикам, но можете быть уверены: платить за это рано

или поздно придется. Первые несколько ходов все идет нормально, но потом чужеродная среда начинает вытягивать из бедолаги жизненные силы, то есть банально сокращается полоска жизни. Но в целом, несмотря на это нововведение, играть в «Ночной дозор» заметно проще, чем в «Операцию Silent Storm»: здесь нет места навороченным тактическим схемам и различным хитростям. Впрочем, этого от игры никто и не требовал.

Внешне «Дозор» выглядит на ура. Доработанный графический движок все той же «Операции Silent Storm» и спустя два года продолжает поражать нас своими характеристиками. На месте и разрушаемость, хотя используется она здесь менее активно, чем в прежних играх. Большой упор делается на многоступенчатость — все-таки дома в Москве повыше будут, чем в тех населенных пунктах, по которым мы бродили во времена Второй мировой. Физический движок, опять же, присутствует, равно как и технология LifeHead. Хороши спецэффекты: несколько магов, собравшихся в одном месте, способны заткнуть за пояс любую столичную дискотеку.

Дело, однако, совсем не в этом. Дело в атмосфере. Может, конечно, мой случай уникален, но, увидев первые кадры из игры, я сразу же узнал те самые места, которые представлял, читая книгу (как ни странно, при просмотре фильма таких чувств у меня не возникло). Обшарпанные московские дворики с приткнувшимися к бордюру малолитражками, дорога, проложенная по зимнему лесопарку, станция метро, оцепленная Дневным дозором, — все эти локации получились у дизайнеров просто отлично.

А вот звук, к сожалению, оценить не удалось. В «Нивале» нам демонстрировали как раз ту версию игры, над которой велась отладка озвучки. В результате тишину иногда разрезали совершенно непотребные звуки, услышав которые, разработчики чуть-чуть смущались. Впрочем, это явление временное: к моменту релиза «Дозоры» заговорят на нормальном человеческом языке.



Если честно, то «Ночной дозор» меньше всего заслуживает статуса «игры по фильму». Все мы привыкли, что это клеймо обычно носят проекты безликие, скучные и созданные только для одной цели — заработать еще немного денег на чужом успехе. Игра от «Нивала» — совершенно иная. Сложная, глубокая, со своим захватывающим сюжетом и интересной боевой системой. Ей-богу, мы еще посмотрим, кто чьим приложением будет — вторая часть фильма или выходящая одновременно с ней игра. ■





SECURITY FILE # 11/04 (86)

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

ИГРОГРАД 2005

ГОРОД-СКАЗКА, ГОРОД-МЕЧТА...

Скажу вам честно, друзья, мы тут в редакции уже немного обалдели от всевозможных игровых выставок, которые проходят по всему миру с какой-то пугающей частотой. Не успели мы, значит, прийти в себя после трех сумасшедших дней, проведенных на КРИ'2005, как пришлось бросать вещички в дорожную сумку и отправляться в легендарный Киев на мероприятие под красноречивым названием «Игроград».

Итак, поздним московским вечером овеянный славой десант «Игромании» в составе PR-менеджера **Николая Фролова**, главного редактора «Мира фантастики» **Николая Пегасова**, а также вашего покорного слуги бодро загрузился в поезд и двинулся в путь. Без каких-либо проблем мы пересекли границу и ранним утром следующего дня уже вовсю топтали кедами перрон Московского вокзала. Не заезжая в гостиницу, мы резво устремились в Торгово-промышленную палату Украины, где, собственно, и расположился «Игроград». В этом славном граде мы «прожили» целых четыре дня.

НЕ ЖДАЛИ

Нам, надо сказать, неслыханно «повезло»: по воле злого рока стенд «Игромании» разместился аккурат напротив пристанища орденоносной компании «1С», где все три дня по-страшному зажигал некий местный диджей. Не жалея сил и голоса, этот весельчак и балагур неугомонно проводил всяческие конкурсы, рассказывал о новых играх, так что под конец выставки мы «немножко» утомились.

Кроме того, на сцене пара симпатичных девушек ежечасно исполняла неведомый танец, стараясь с его помощью подогреть интерес публики к игре «Вивисектор», которую, если кто не знает, как раз таки издает «1С». Поначалу было любопытно, через несколько часов — утомительно, а ближе к концу от этих программных выходов стало просто не по себе. Забегая вперед, скажу, что кроме конкурсов и танцев ничего интересного на желтом стенде «1С», к сожалению, не наблюдалось. Что, в общем-то, неудивительно, так как все самое вкусное уже было распробовано на только что прошедшей КРИ'2005.

Быстро выяснилось, что «Игроград» разительно отличается от прочих мировых игровых выставок. Возьмем, к примеру, американскую **E3** или немецкую **Games Convention**. Там ведь как: разработчики представляют новые проекты, издатели пугают публику громкими анонсами и сенсационными заявлениями, а всякие знаменитости вроде **Гейбы Ньюела** чинно прохаживаются вдоль стендов и дают пресс-конференции, которые собирают многочисленные ватаги свирепых журналистов. Российский аналог — **Конференция разработчиков игр** — первым делом цепляет лекциями, которые читают именитые разработчики и дизайнеры, мастер-классами какого-нибудь зубра вроде **Levelord'a** и, конечно же, возможностью ущипнуть за вымя свежие игры от наших разработчиков. «Игроград» же стоит особняком и представляет собой что-то вроде ярмарки, где журналисты и разработчики игр, а также простая публика могут вволю пообщаться и весело провести время. Ну, там,



Алексей Савченко, PR-менеджер краснознаменной GSC Game World, зачитывает доклад о том, что игры, понимаете ли, тоже высшее искусство.

попить пивка, потреться, рассказать пару свежих анекдотов и... Собственно, все.

Дело в том, что лично у меня сложилось стойкое впечатление, что к выставке никто толком и не готовился. По сути, все показанные проекты мы уже со всех сторон рассмотрели на прошедшей КРИ. Судите сами: **GSC Game World** демонстрировала давно вышедших «**Казаков 2**», а также проводила турнир по **S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl**. На стенде **Action Forms** можно было сыграть в два демо-уровня «Вивисектора», о котором уже давно известно, кажется, все и о котором



Киски-акробатки со стенда «1С».



Вот этот безымянный диджей со стенда «1С» запомнится нам всем надолго.



«ИГРОМАНИЯ» НА «ИГРОГРАДЕ»

Разумеется, мы не обошли вниманием столь важное событие, как «Игроград». На выставке у нас был замечательный стенд, на котором постоянно обитали главный редактор «Мира фантастики» Николай Пегасов, PR-менеджер Николай Фролов и, собственно, ваш покорный слуга. Кроме того, время от времени на нашем стенде гостили известные фантасты и давние друзья нашего журнала Зоричи, Яна и Дима, которые охотно раздавали автографы и дарили всем желающим шикарные постеры.



Внучи-и-ик, буди-и-ишь читать «Игрома-а-анию» — вырасти-и-ишь большим, сильным и умным.

Без ложной скромности скажем, что наш стенд был одним из самых посещаемых. Возле нас все время толпились поклонники, мы щедро раздавали автографы, фотографировались, внимательно выслушивали критику и дельные предложения наших дорогих читателей. Надо сказать, что пламенная любовь украинских геймеров к нашему журналу стала для нас приятной неожиданностью.

Кроме того, мы успешно провели несколько выдающихся акций: продавали по льготной цене свежие номера «Игромании», «Мира фантастики» и ЛКИ, а также устраивали конкурсы и дарили ценные подарки. В общем, было весело. Огромное спасибо спонсорам, которые предоставили нам призы: Game Factory Interactive, MU-ECLIPSE, «Руссобит-М Украина» и GSC Game World.

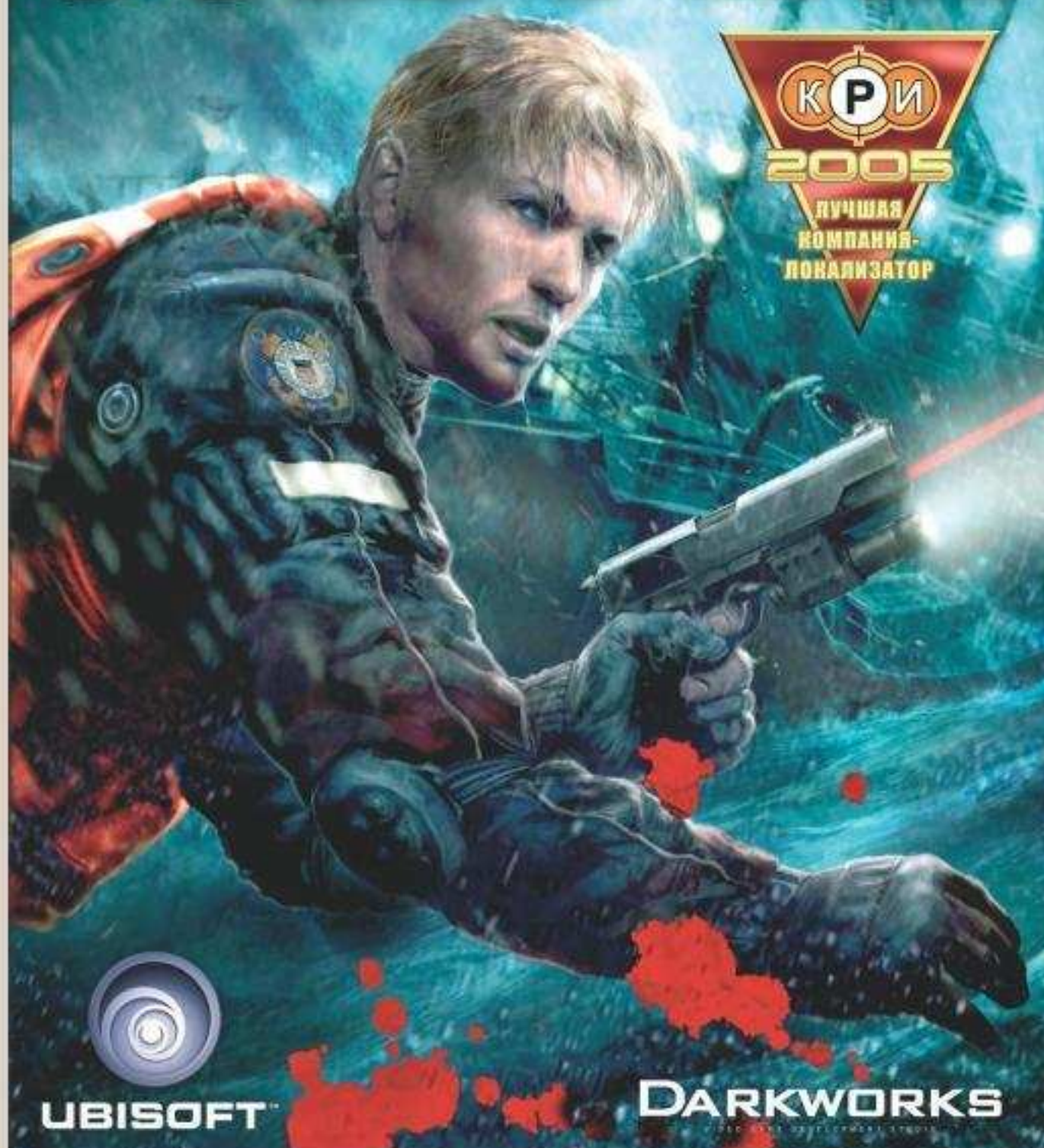
мы не раз писали на страницах «Игромании». Не удивляйтесь, но из всего многообразия представленных игр интересны были разве что Jagged Alliance 3D и «Комбат», которые вовсю крутили на стене Game Factory Interactive.

Надо сказать, игральная версия JA 3D произвела неоднозначное впечатление. Мы, конечно, понимаем, что взять оригинальный JA 2, напихать туда нового оружия, наемников и прикрутить очередной фантастический сюжет — дело, конечно, похвальное. Но вот переводить игру в реальное время, по-моему, не стоило. Как ни крути, но уже сейчас JA 3D больше напоминает каких-нибудь Commandos, чем привычный Jagged Alliance. Кроме всего прочего, пока разочаровывает графическое оформление игры. Угловатые модели персонажей, скудная детализация уровней и блеклые спецэффекты уже сейчас вызывают подозрения. Остается надеяться,



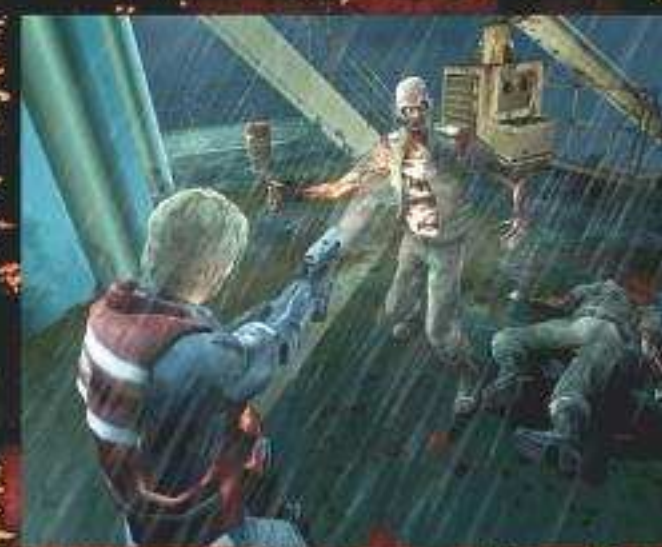
Ольга Пак — PR-менеджер компании GFI и по совместительству наш вооруженный проводник по закоулкам Jagged Alliance 3D и «Комбата».

COLD FEAR



начинается. То, что притаилось под палубой в темных отсеках, способно изменить отношение Хансена к жизни и к тому, что случается после нее...

Том Хансен, офицер береговой охраны, за годы службы повидал немало смертей. Однажды во время яростного шторма его патрульное судно получает приказ обследовать российский корабль, дрейфующий в открытом океане. Выжившие на корабле не обнаружены, казалось бы, трагедия уже произошла. Но настоящий кошмар только



- ✳ Леденящий душу 3D action-horror в лучших традициях жанра
- ✳ Жаждающие крови мутанты поджидают вас на многочисленных палубах корабля-призрака
- ✳ Внушительный выбор оружия, которое поможет герою выжить
- ✳ Судно полно коварных ловушек — обнаружьте их и обратите против своих врагов!

www.akella.com



© 2005 "Akella"
© 2005 "Ubisoft"
© 2005 "Darkworks"
Все права защищены.
Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
оптовая продажа: (095)363-4614
тех.поддержка - support@akella.com
представитель на Украине - "Мультитрейд"
www.multitrade.com.ua



S.T.A.L.K.E.R. — СМЕРТЕЛЬНЫЙ БОЙ

Наши большие друзья из GSC Game World привезли на «Игроград» вполне игра-



Шас мы всех уделаем!

что к финальному релизу игру таки доведут до ума (уже довели. Только не до ума, а до пошагового режима. Подробности смотрите в «Новостном меридиане». — *Прим. ред.*)

Второй проект, показанный GFI, — стратегия на тему Второй мировой войны «Комбат». Эта, надо сказать, достаточно интересная игрушка изрядно напоминает какой-нибудь «Блицкриг» в 3D. Суть проста. Кампания охватывает период с 1941 года и до самой победы. Начинается она с игры за войска Рейха, затем вы управляете Советской армией, ну и под занавес сподобитесь покомандовать солдатами союзников. Таким образом, можно увидеть Вторую мировую войну глазами всех ее участников. Геймплей, в общем-то, привычный: в каждой миссии под ваше командование поступает энное количество солдат и бронетехники, с помощью которых надо выполнить ряд поставленных командованием задач: прорвать оборону врага, захватить город и т.д. Управлять, что интересно, предстоит не отдельными юнитами, а целыми отрядами, которые, конечно же, в процессе сражений «наращивают мышцы» и с каждым побежденным врагом становятся все сильнее. У танков, например, увеличивается убойная сила снаряда, становится креп-

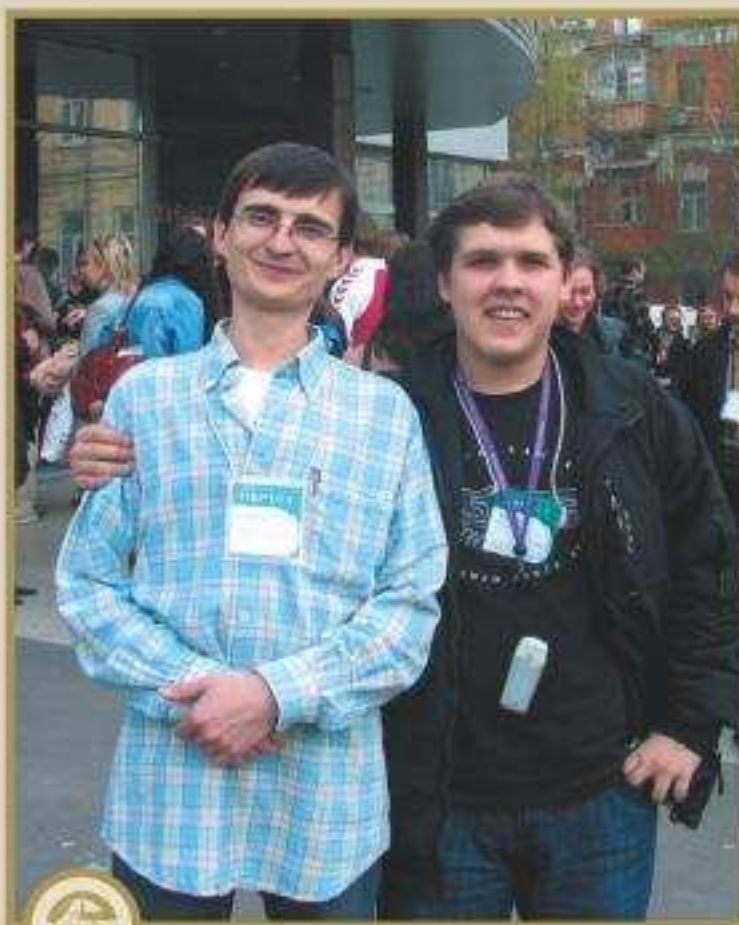
бельную многопользовательскую версию уже ставшего легендарным «Сталкера». Каждый желающий мог не только самолично попробовать на зуб игрушку, но и ближе к концу выставки принять участие в самом настоящем чемпионате. Призом был суперсовременный компьютер. Надо сказать, сражения получились жаркими, а игроки показали просто-таки небывалое мастерство.

Кроме того, состоялся турнир по «Сталкеру» специально для журналистов. Ваш покорный слуга не побоялся бросить вызов коллегам из других изданий и, выдержав тяжелые бои, успешно пробился в полуфинал. Однако неодолимая тяга подышать воздухом славного града Киева оказалась сильнее искушения участвовать в финале. Мое личное впечатление от мультиплеера «Сталкера» — более чем положительное. Играть очень даже интересно.

че броня и т.д. Разумеется, все леденящее душу действо разворачивается в полном 3D. Графически «Комбат» выглядит весьма неплохо. Славные модельки юнитов, симпатичные деревья и густая зеленая травка — все как в лучших домах. Кроме того, игра может похвастаться до неприличия огромными картами, так что сражения предстоят, без преувеличения, глобальные. Еще один козырь «Комбата» — полностью разрушаемые здания. Мы воочию в этом убедились, когда хороший артобстрел и бомбежка в считанные минуты превратили ладную деревушку в кучу дымящегося хлама. Смотрится потрясающе. В целом создается впечатление, что «Комбат» получится весьма и весьма нестыдной стратегией, в которую будет очень интересно поиграть.

ЗАНАВЕС

Обидно, конечно, но, по сути дела, только «Комбат» и JA 3D были достойны внимания. Все остальное, что мы видели, — это какие-то недоступные простым смертным MMORPG, безумные аркады и странные тетрисы. Играть в них, возможно, и интересно, но зачем стоило вывозить весь этот зверинец на выставку — непонятно.



«Игромания» и Александр Зорич — друзья навек.

Как ни крути, а «Игроград» — мероприятие на диво странное и, по большому счету, для человека, вконец развращенного громкими шоу вроде КРИ'2005 или E3, весьма непривычное. Хотите верьте, хотите нет, но только на таких вот ярмарках можно, с одной стороны, увидеть respectable площадку GSC Game World и поиграть в долгожданного «Сталкера», а с другой — пройдя несколько шагов, наткнуться на огромный стенд украинского интернет-магазина Yes Plus, где вовсю продаются пиратские диски для PC и — о, ужас! — Sony PlayStation 2. Лично я от таких перепадов напряжения до сих пор пребываю в глубоком культурном шоке.

Впрочем, во многом «Игроград» себя оправдал. Мы отлично провели время, пожали трудовые длани разработчиков, душевно пофланировали по одному из красивейших городов мира Киеву, а также изрядно от души повеселились, наблюдая за тем, что творилось на стенде «1С». Но, увы и ах, никаких сногшибательных проектов на «Игрограде» мы не увидели. Впрочем, возможно, это и не входило в задачи мероприятия такого уровня. В любом случае, мы ждем следующего года и нового «Игрограда», который, надеемся, окажется куда богаче на новые проекты. ■



Яна Зорич дает автограф своему преданному фанату — нашему PR-менеджеру Николаю Фролову. За неимением ручки расписываться Яне пришлось губной помадой.



Не поверите, но на стенде интернет-магазина Yes Plus можно было за вполне разумные деньги прикупить пиратские версии игр для PlayStation 2 и PC. Ужас и моральный террор во всей красе.

ВОЙНА, КОТОРАЯ ИЗМЕНИЛА МИР

ПЕРВАЯ МИРОВАЯ

Стратегия в реальном времени, основанная
на исторических событиях 1914 – 1918 гг.

3 кампании, 30 миссий, 3 участника конфликта –
Россия, Германия и Антанта

Аэропланы, кавалерия, первые танки
и другое вооружение эпохи Первой мировой войны.

Дополнительная глава –
«Интервенция в революционную Россию».

ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Tomb Raider: Legend

Жанр: Action ■ Издатель: Eidos ■ Разработчик: Crystal Dynamics ■ Похожесть: Серия Tomb Raider ■ Мультиплеер: Нет ■ Дата выхода: Не объявлена



Eidos — компания, создавшая самый грудастый игровой бренд на свете, собирается в очередной раз поселить на наших винчестерах бессменную гробокопательницу Лару Крофт. Это будет седьмая по счету реинкарнация популярной героини, а сериал уже может похвастаться без малого десятилетней историей (первая **Tomb Raider** увидела свет в далеком 1996 году).

Поскольку предыдущая игра, **Tomb Raider: The Angel of Darkness**, оказалась не очень успешной, в **Eidos** решили вернуться к истокам (читай — максимально угодить поклонникам первой части), а заодно сменить разработчика. Над **Tomb Raider: Legend** трудится небезызвестная **Crystal Dynamics**, знакомая любителям экшен-жанра по **Legacy of Kain**.

Требования к новой Ларе выдвинуты самые противоречивые: с одной стороны, **Eidos** собирается убажить хардкорных фанатов сериала, с другой — намекает на то, что геймплей будет кардинально переосмыслен и обогащен новыми игровыми элементами. Однако на данный момент кроме весьма пресного трейлера и красочных скриншотов, показывающих крупным планом крутобедрую героиню (в дополнение к роскошным формам сотрудницы **Crystal Dynamics** обещают нам реалистичную анимацию и детально проработанную мимику), разработчикам похвастаться нечем. Боюсь, что все это свидетельствует о старой как мир тактике напускания тумана и создания ореола загадочности (новые версии Windows пиарятся схожим образом). Однако это не означает, что игра будет плохой — в сериале **Tomb Raider** откровенно провальных частей еще не было. Просто уговорить игроков в седьмой раз раскошелиться на ту же самую игру с каждым разом становится все труднее.



Ведущий рубрики: Алексей Бутрин

Joint Task Force

Жанр: RTS ■ Издатель: HD Interactive ■ Разработчик: Mithis ■ Похожесть: C&C: Generals ■ Мультиплеер: Интернет, локальная сеть ■ Дата выхода: Весна 2006 года



Мир изменился. Я чувствую это в земле. Я чувствую это в воде... Пардон, это из другой оперы. Однако факт остается фактом — мир действительно изменился, и это понимают даже разработчики венгерской студии **Mithis**, креативный паровоз которых на полном ходу мчится по колею, проложенной бессмертным **Command & Conquer** и его бесчисленными клонами. Казалось бы, тема мировых RTS-противостояний уже пережевана не один десяток раз, но согласитесь — это ведь не повод раз и навсегда прекратить разработку стратегий подобной тематики? Тем более что в запасе у **Mithis** есть парочка свежих, пока еще не затасканных конкурентами идей.

Действие **Joint Task Force** разворачивается сразу после окончания пресловутой холодной войны. Вы еще не забыли, что прогрессивное человечество во главе с США решило отметить этот праздник активными боевыми действиями на Ближнем Востоке, в Центральной Азии, на Балканах и в других точках земного шара? Вот и чудесно — тогда готовьтесь принять участие в упомянутых локальных войнах в роли полководца. В вашем распоряжении пять одиночных кампаний, два десятка отдельных миссий и джентльменский набор многопользовательских режимов с поддержкой до восьми игроков.

Сражаться придется в самых неожиданных уголках нашей планеты: пустыне, джунглях, горах, пещерах и, наконец, на дальнем-дальнем холодном-холодном Севере. Перечень техники и юнитов пока держится в секрете, но скриншоты говорят за разработчиков: кроме пехоты и бронетехники можно увидеть боевые вертолеты, корабли, самолеты и даже крылатые ракеты. Графика пока выглядит на твердую четверку, причем с жирным плюсом: реалистичные текстуры, аккуратные модели, симпатичная водичка, весьма неплохие тени и спецэффекты. Впрочем, до уровня «В тылу врага» **Joint Task Force** еще тянуться и тянуться.

Из упомянутых в начале заметки «сюрпризов» хочется особо подчеркнуть такие нововведения, как новостные каналы, которые будут обеспечивать в игре пресловутую атмосферу и бэкграунд. Причем массмедиа в игре предназначены не только для усиления атмосферности — игрок сможет ими манипулировать, принимая участие в формировании выгодного ему общественного мнения: «что вы, уважаемые, это исключительно миротворческая миссия!». Впрочем, если напрячь память, то выяснится, что это никакой не «сюрприз» — несколько лет назад вышла RTS **Conflict Zone** (она же — **Peacemakers**), в которой компанию нашим бойцам составлял телеоператор. От того, что снимала его камера, во многом зависела успешность наших действий.

Помимо этого нам обещают спутниковую разведку, погодные эффекты, влияющие на тактику, реалистичную физику, разрушаемое окружение, а также возможность совместного прохождения игровых кампаний. Звучит заманчиво.



ECHO: Secrets of the Lost Cavern

Жанр: Adventure ■ Издатель: The Adventure Company ■ Разработчик: Kheops Studio ■ Похожесть: Syberia ■ Мультиплеер: Нет ■ Дата выхода: Лето 2005 года



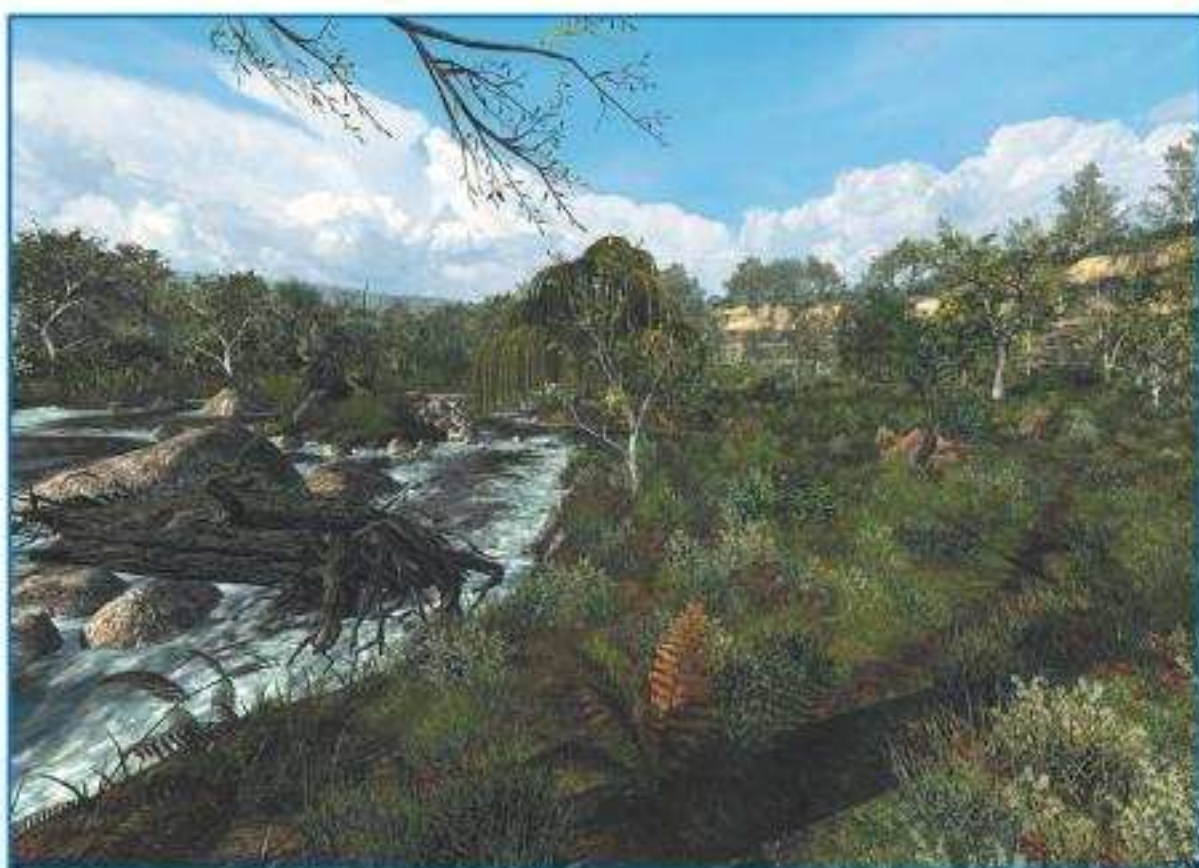
Чем занимались доисторические люди? Охотились на мамонтов, неустанно плодили доисторических детишек и гадили в пещерах? Садитесь — «два».

По мнению французской студии **Kheops**, жизнь наших предков из позднего палеолита была не менее интересной и насыщенной, чем современный цикл «роддом-школа-вуз-работа-кладбище». Собственно, попытки заигрывания с доисторической тематикой в индустрии развлечений предпринимались и раньше, однако так далеко, как разработчики **Secrets of the Lost Cavern** (аж в пятнадцатый век до нашей эры!), еще не забирались никто.

Сюжет игры, кстати, базируется на вполне реальном археологическом открытии. В 1940 году на юге Франции, неподалеку от города Монтиньяк была найдена пещера Ласко (Lascaux). На ее стенах ученые обнаружили многочисленные рисунки. На удивление реалистичные, они изображали диких лошадей, первобытных быков, оленей, горных козлов, бизонов, а также фантастических существ, таких как, например, мужчина с головой птицы. К слову, во Франции игра будет издаваться под названием **Project Lascaux**.

Разработчики собрали воедино доступные факты об эпохе позднего палеолита, а также материалы, касающиеся раскопок в Ласко, и щедро присыпали все это собственными фантазиями. В результате получился весьма необычный и безусловно интересный игровой антураж — ведь пропасть между доисторическим и современным homo sapiens гораздо больше, чем дистанция между людьми и до отвращения антропоморфными пришельцами, которых с завидной регулярностью штампует современная научная фантастика.

В **Secrets of the Lost Cavern** мы выступаем в роли палеолитического паренька по имени Арок, который, презрев охоту и собирательство, потянулся к высоким материям (читай — к живописи). К счастью для Арока, в находящейся неподалеку пещере (именно ее в 1940 году назовут Ласко) живет знаменитый художник Клем со своей дочерью и подмастерьем. Однако путь нашего доисторического Микеланджело к вершинам искусства и славы, как и следовало ожидать, будет очень тернистым. Ароку предстоит решить массу квестов и разнообразных головоломок, причем помимо вполне предсказуемых элементов геймплея — охоты, рыболовства, собирательства и просто борьбы за выживание — большое внимание будет уделено общению с другими героями **Lost Cavern**. Прибавим к этому великолепную графику и стилизацию — внешне игра очень напоминает **Syberia** — и получим очень многообещающий приключенческий проект, на который стоит обратить свой взор всем поклонникам адвенчур.



7 SINS



Apple City — город сбывшейся мечты, столица могущества, колыбель всех человеческих грехов. Настоящий магнит для крупных дельцов, звезд шоу-бизнеса и прочих толстосумов с их обольстительными подружками. И если судьба привела тебя сюда, не упusti свой шанс быстро и легко выбиться в люди, прослыть настоящим Казановым и получить то, к чему Apple City стремится каждый, — безграничную власть!



- ♥ Добейся славы и успеха на протяжении 60 эпизодов в 7 главах
- ♥ Создай свой прототип в игровом мире, используя гибкие настройки внешности
- ♥ 20 интерактивных локаций Apple City, населенных более чем 100 персонажами
- ♥ Более 200 предметов для оформления собственных «скромных» апартаментов
- ♥ Соблазнив очередную красотку, ты можешь получить не только удовольствие, но и ценную информацию

www.akella.com



© 2005 "Akella"
© 2005 "Monte Cristo"
Все права защищены
Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
Тех. поддержка: (095) 363-4612
E-mail: support@akella.com
Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине - "Мультитрейд"
www.multitrade.com.ua



Жанр: Adventure ■ Издатель: Не объявлен ■ Разработчик: Team Tarsier
 Похожесть: Уникум ■ Мультиплеер: Нет ■ Дата выхода: 2006 год



Добротная приключенческая игра обязана быть слегка сумасшедшей. Чтобы с искоркой, с задоринкой, чтобы игроки, садясь за нее, через пять минут начинали таращить глаза, то и дело отвешивая разработчикам восторженные комплименты. Именно такой скорее всего станет адвенчура **Metronome** от шведской (вот уж от кого не ожидали!) студии **Team Tarsier**.

Чего же в ней сумасшедшего такого? Ну, смотрите. Начнем с сюжета. Днем и ночью, летом и зимой, в дождь и пургу жители города Метроном одеваются, приводят себя в порядок, отправляются на вокзал и едут на работу в таинственную Корпорацию. Контора эта пристально наблюдает за каждым шагом, вздохом и чихом обитателей Метронома. Главный герой, спрашиваете? Нет, он не супермен, специализирующийся на борьбе с тоталитарным бизнесом. Он — обычный кондуктор, задача которого при помощи специального фонографа проверять у пассажиров «голосовые» наряды на работу. День за днем, поезд за поездом... и вот однажды в вагон к нашему герою садится таинственная черноволосая девушка. Мало того, что у незнакомки не оказывается билета, так еще и фонограф случайно (а может, нет?) ломается в момент проверки ее голоса.

Эта неожиданная встреча ставит перед игроком целый ряд новых вопросов. Кто эта загадочная пассажирка и что она делает в городе? Кто, в свою очередь, мы и какова наша роль в происходящих событиях? Чем в действительности занимается Корпорация? И чем заняты жители этого безумного города, население которого никогда не спит, а только на поездах и катается?

Но главное в **Metronome** — это не сюжет. Вся игра построена на... музыке и звуках. Звуки здесь являются и оружием, и деньгами, и вообще — вещью на все случаи жизни. Громкие и раздражающие скрипы, записанные на фонограф, помогают сражаться с врагами. Мягкие и мелодичные — умасливают и успокаивают персонажей. При помощи шума можно обмануть, отвлечь или запутать жителей города. Правильный звук, проигранный в нужное время и в нужном месте, поможет решить задачу.

Новые звуки можно подслушивать и тайком записывать, а можно — создавать самому. Бросить камень в окно, скинуть книгу с полки, довести какого-нибудь метронома до белого каления и запечатлеть его рассерженные вопли с помощью фонографа... Причем уже записанные звуки позволяет комбинировать для получения новых, необычных эффектов — так создаются *идеи*, при помощи которых можно манипулировать другими персонажами.

Точная дата выхода и издатель **Metronome** пока не объявлены. Но вряд ли такой оригинальный и многообещающий проект сможет остаться незамеченным — приключенческому жанру как раз требуются свежие идеи.



Alan Wake

Жанр: Action/Horror ■ Издатель: Не объявлен ■ Разработчик: Remedy Entertainment ■ Похожесть: Max Payne, серия Silent Hill ■ Мультиплеер: Нет ■ Дата выхода: Не объявлена



Легендарный полицейский Макс Пе... нет, извините, эта сказка начинается совсем иначе. Компания **Remedy Entertainment** неожиданно сообщила шокирующую новость — их очередная игра будет называться не **Max Payne 3**, а **Alan Wake**. Впрочем, возможно, это и к лучшему — ведь теперь к одному из самых харизматичных копов в мире добавится не менее харизматичный писатель.

Алан Уэйк, главный герой игры, пишет романы-ужастики, а по ночам грезит мечтами о том, как Стивен Кинг будет заткнут за пояс — глубоко и надолго. Для этого нужно сделать всего лишь одну вещь — написать настоящий шедевр. Таковой, по мнению Алана, должна стать книга про его личные страхи. Дни складываются в недели, буквы — в слова; и вдруг мистер Уэйк начинает понимать, что кошмары его вовсе не выдуманы — они существуют и в этом мире.

Впрочем, если вы подумали, что **Alan Wake** будет стандартным хоррор-экшеном — то срочно прикажите этой неправильной мысли дать задний ход. Живет, работает и страдает от кошмаров наш герой в маленьком городке, который затерялся где-то на просторах штата Вашингтон. Главная местная достопримечательность — полностью открытый игровой мир. Игра не собирается тащить нас по монорельсу сюжета, а предложит вместо этого кампанию, по структуре чем-то похожую на последние части **Grand Theft Auto**.

Разработчики обращают внимание на то, что события в **Alan Wake** будут развиваться медленно, позволяя игроку тщательнее распробовать каждый новый поворот. **Сэм Лэйк**, сценарист игры (и человек, подаривший свою внешность Макс Пейну в первой части одноименной игры), проводит очень интересную аналогию: если **Max Payne 2** — быстрый и динамичный фильм, то **Alan Wake** — скорее телесериал, неспешный и чуточку ленивый (как «Твин Пикс»).

Не меньшее внимание уделяется и игровой атмосфере. Вы не поверите, но всего нескольких скриншотов и коротенького тизер-ролика достаточно для того, чтобы захотеть туда — в этот маленький и уютный городок, зажатый между горной грядой и побережьем. Дизайнеры выкладывают по полной программе: в игре будет смена времени суток (ах, какие здесь рассветы!) и погодных условий (набегающая с моря буря пугает не меньше, чем самые страшные монстры из некоторых других игр). Разработчики даже правильно «развесили» звезды — поглядев на ночное небо, мы увидим ту же самую картину, которой наслаждаются влюбленные парочки из настоящего штата Вашингтон. Похоже, будут и полюбившиеся многим комиксы — по крайней мере, заставки в ролике на них очень похожи.

Единственное огорчение — появится все это на наших с вами экранах совсем не скоро. Разработчики не называют дату выхода игры, но, судя по всему, ждать ее раньше осени 2006 года не стоит.



Need for Speed: Most Wanted

Жанр: Автосимулятор ■ Издатель: Electronic Arts ■ Разработчик: EA Canada
 Похожесть: Серия Need for Speed ■ Мультиплеер: Интернет, локальная сеть
 Дата выхода: Осень-зима 2005 года



В то время как Ubisoft вынашивает планы того, как бы откусить от рынка аркадных гонок кусок побольше, **Electronic Arts** — хозяин этого самого рынка — тоже не стоит на месте, а вовсю клепают очередное продолжение своей стрит-рейсерской саги **Need for Speed Underground**.

Рецепт создания **Need for Speed: Most Wanted** далек от оригинальности, зато все ингредиенты проверены временем и как на подбор убойны: огромное количество лицензированных машин, отличная графика, богатейший саундтрек и конечно же — широчайшие возможности тюнинга и моддинга автомобилей (в Electronic Arts уже давно смекнули, что в каждом существе мужского пола, вне зависимости от возраста, живет мальчишка, помешанный на красивых машинках).

Автоспарк не менее разнообразен, чем в предыдущих частях: в **Most Wanted** можно будет оседлать не только спортивные машины, но и суперкары, а также классические «muscle cars» вроде бессмертного Ford Mustang. С физикой все остается без изменений. Гравитация есть? Вроде да. Ну и слава богу — что еще нужно аркадной гонке? Помимо щадящей физической модели, **Most Wanted** унаследует от **Underground 2** две важнейших черты — огромный открытый мир и свободу выбора.

Гвоздем же программы является возвращение на улицы **Need for Speed** наших старых знакомых — копов, которые когда-то гонялись за нами в **Need for Speed 3: Hot Pursuit**. На этот шаг разработчики пошли в основном из-за жалоб игроков: по их словам, без преследования со стороны полиции стрит-рейсинг получался каким-то пресным и тепличным.

Что ж, если кому-то не хватало адреналина в «обезжиренных» **Underground** и **Underground 2**, то теперь есть шанс наверстать упущенное. В **Most Wanted**, помимо собственно гоночного рейтинга, будет еще и «черный список» — перечень самых отчаянных гонщиков, которые разыскиваются полицией. Попасть на его вершину, не угодив в лапы полиции, весьма непросто. Копы в **Most Wanted** станут одной из самых

страшных угроз для игрока. Во-первых, их будет очень много. Во-вторых, блюстители порядка могут похвастаться отличным искусственным интеллектом. Забудьте о толпах дебилов, которые, дружно мигая мигалками, висят у вас на хвосте. Приготовьтесь к перехватам, засадам, блок-постам, обходным маневрам и прочим хитростям, которые использует дорожная полиция в настоящих погонах. Поверьте на слово: в реальной жизни за баранками полицейских машин сидят далеко не профаны, а настоящие мастера своего дела. Для самых же неуловимых стрит-рейсеров в запасе у местных копов найдется даже парочка вертолетов, вооруженных ракетами.

Следует отметить, что EA избрала очень правильный путь для своей стрит-рейсерской серии. Из простенькой бюджетной гонки она уже выросла в игру с богатым миром и огромным количеством возможностей. В **Most Wanted** этот рост продолжится дальше.



ПОЙМАЙ, ЕСЛИ СМОЖЕШЬ!

Разыгрываются 5 цветных лазерных принтеров!

Сотни призов каждый месяц - 5 шансов на выигрыш
 Смотрите условия на специальных упаковках с эмблемой акции

В каждой упаковке Digitex с эмблемой ищите шанс выиграть один из тысячи фантастических призов - включая великолепный настольный цветной принтер OKI C3100 - каждый месяц!

Чтобы стать претендентом, просто присоединяйтесь к нашему розыгрышу. Это элементарно! Помните - чем раньше начнете, тем больше шансов на выигрыш. А играть Вы можете сколько угодно!

С апреля по август 2005, мы дарим Вам Soft'n'Strong USB Digitex, MP3 плееры, коврики для мыши и еще много, много всего в наших захватывающих ежемесячных розыгрышах.

Присоединяйтесь! Найдите одну из упаковок Digitex с эмблемой - и Вы можете стать победителем!



OKI C3100 легко напечатает всё - от визиток до баннеров длиной 1,2 метра!

СМОТРИТЕ ПОДРОБНОСТИ АКЦИИ НА WWW.DIGITEX.RU



THE SUFFERING: TIES THAT BIND

Игорь Варнавский

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

■ Жанр: Action/Horror ■ Издатель: Midway ■ Разработчик: Surreal Software ■ Похожесть: The Suffering, Resident Evil, Silent Hill ■ Мультиплеер: Нет

Осень 2005 года

www.surreal.com/games/index.php?gameID=9

Survival horror уже давно обозначает не жанр, а фирменное клеймо совершенно определенной категории игр. Любая часть **Silent Hill**, **Resident Evil** (кроме четвертой), недавний **Cold Fear** или другие произвольно взятые игры подобного рода — это «ужастики на выживание» (простите за столь корявую формулировку), в которых больше всего пугает не темнота, не странные звуки за спиной, не злобные тени, пляшущие на стенах, не хронический дефицит патронов и не внезапно появляющиеся монстры. Больше всего здесь пугает перспектива быть убитым из-за неизменно кривого управления, припадочной камеры и дурацкой системы сохранений (раз в полтора часа и никак не чаще). Прибавьте к этому чудовищные головоломки (в **Silent Hill**, чтобы открыть дверь в какой-нибудь завалящий сарай, нужно порой решить серию сложнейших математических задач, похлеще, чем в фильме «Куб») — и сразу станет ясно, почему у этих игр столько непримиримых противников.

Свет в конце туннеля забрезжил в прошлом году, когда на

прилавки свалился **The Suffering**. Не обладая гениальным сюжетом и художественными достоинствами того же **Silent Hill** (берем его в качестве эталона, ибо на PC это флагман жанра), эта игра тем не менее сумела быстро забить себе место под солнцем за счет более приземленных вещей — нормальной камеры (да еще в двух ипостасях — от первого и от третьего лица), удобного управления, возможностью сохраниться в любой момент и в кои-то веки интересным игровым процессом. Да, это был типичный летний блокбастер «пройди-и-забудь», но зато в него не надо было играть через силу.

Из огня да в полымя. Опять

The Suffering была посвящена истории угрюмого мужика по имени Торк, приговоренного за убийство жены и детей (сам он об этом ничего не помнил) к смертной казни. Сразу после того, как за главным героем захлопнулась дверь камеры смертников, в тюрьме начали твориться жуткие вещи. Материализовавшиеся из ниоткуда монстры в два счета по-

крошили практически всех заключенных и охрану, не оставив в тюрьме камня на камне. В финале Торку удалось вырваться на свободу и покинуть это негостеприимное место, но концовка разнилась в зависимости от его поступков по ходу игры. Спасал других эзков от лап чудищ — значит, невиновен и его семью убил кто-то другой. Думал только о себе и без сожаления бросал товарищей по несчастью на заклинание — стало быть, осудили за дело.

В **The Suffering: Ties That Bind** действие переносится в город Балтимор, что на восточном побережье США. Целью Торка становится тип по имени Калей Блэкмор, который много лет каким-то образом манипулировал им и стал причиной гибели его благоверной супруги и отпрысков-спиногрызов. Делегаты сил тьмы высадились и здесь, поэтому безопасной прогулка точно не будет. Если в первой части монстры напоминали казенных преступников, то в **Ties That Bind** они будут символизировать типичные пороки любого города: **Gorger** — труп человека, умершего голодной смертью;

Triggerman — жертва уличной разборки; **Suppressor** — офицер исправительного учреждения, лишившийся нижней половинки тела. Вернутся и старые знакомые — **Mainliner** (ползущая тварь, утыканная шприцами с зеленой жидкостью), **Slayer** (паукообразное создание с лезвиями вместо конечностей) и **Burrower** (жуткое нечто с цепями, пропущенными через соски). Их появление не слишком логично с точки зрения сюжета (в Балтиморе тоже будет тюрьма, правда, ей посвящен лишь один уровень), но разработчикам, видимо, не хотелось отказываться от полюбившихся типажей.

Кроме представителей потустороннего мира, в игре есть и третья сторона — правительственная организация **The Foundation**, занимающаяся всякого рода паранормальными явлениями. Ее спецназовцы вооружены ничуть не хуже главного героя, и при этом они куда сообразительнее монстров. Дух покойной жены выступит в роли гида, предупреждающего об опасностях и подсказывающего, что делать дальше. Еще ожидается встреча с



- 1 Спецназ в противогазах с красными стеклами был уже в **Manhunt**, **Psi-Ops**, **Killzone** и **Half-Life 2**. Это какая-то болезнь, честное слово.
- 2 Видите полицейского на заднем плане? Мини-игра «казнить нельзя помиловать» снова вернется.
- 3 «От бабушки ушел, от дедушки ушел и от тебя уйду!»
- 4 «На этих дурацких лезвиях и так едва движешься, а тут еще этот козел со своими пукалками...»



некой дамочкой (наклеивается адюльтер?), которая будет подкладывать одну свинью за другой, но в конце концов, скорее всего, все-таки примет сторону Торка.

На распутье

Идея с альтернативными концовками оказалась столь удачной, что на этот раз разработчики пошли еще дальше и сделали... альтернативные вступления. Завершили первую игру отрицательным персонажем — тогда и в Ties That Bind начнете отрицательным. Были добрым, милым и пушистым — герой на старте будет положительным. Заметьте, именно «на старте» — потому как в финале второй части снова ожидается несколько концовок. Злыдни получают возможность встать на путь истинный, а добряки — свернуть с него и пойти по кривой дорожке. Призраки жены будут помогать Торку при любом раскладе, даже когда выяснится, что он действительно ее убил. Тем, кто в The Suffering вообще не играл или не одолел игру до конца, предложат нейтральное вступление, а два других варианта пролога откроются только после первого прохождения.

Само собой, выбор будет лишь у тех, кто предусмотрительно сберег сохраненку от первой The

Suffering. Для владельцев PlayStation 2 и Xbox все просто: вставил карточку памяти с savegame'ом — и игра сама разберется, что к чему. А как это сделают на персоналках? Придется вручную копировать сохранения в специальную папку? Или, нет-боже-не-надо, вообще откажутся от этой фишки?

Сообразно тому, какой путь выберет игрок, меняется альтер-эго Торка — монстр, в которого он превращался при заполнении «шкалы ярости». У положительного героя «второе я» больше походит на человека и имеет приятную голубоватую ауру. Отрицательный персонаж в таком состоянии выглядит страшнее даже самых нефотогеничных чудовищ и щеголяет зловещей красной аурой. И в том и в другом случае у него будут свои собственные способности (это раньше он мог лишь лапами в разные стороны размахивать), так что опробовать их все получится лишь при повторном прохождении. Принимать обличье монстра в Ties That Bind удастся куда реже, чем в первой части (чтобы играть было сложнее). Кроме того, некоторые эпизоды можно пройти только в шкуре этого громоздеки (а некоторые, наоборот, — только будучи человеком).

Спасибо товарищу Стэну за наше счастливое...

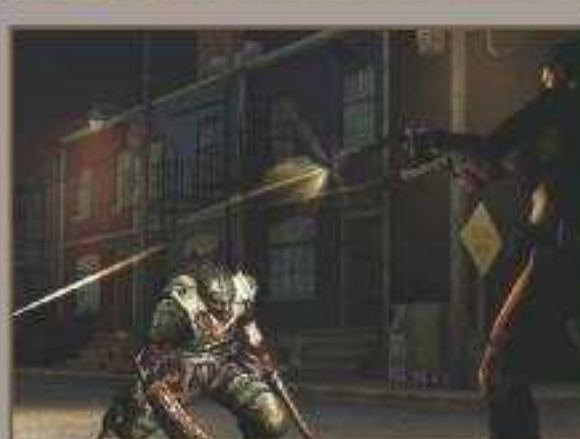


Внешним видом монстров как в первой, так и во второй части игры занималась студия известного дизайнера **Стэна Уинстона** (Stan Winston). Для непосвященных его имя все равно что пустой звук, а между тем именно он разрабатывал дизайн и спецэффекты для самых злобных монстров, которых мы видели за последние тридцать лет. «Нечто», все три части «Терминатора», обе части «Хищника», «Чужие», «Бэтмен возвращается», «Искусственный интеллект», «Константин», «Перл-Харбор», «Паразит», «Парк Юрского периода» (все части, включая еще не снятую четвертую), «Эдвард — руки-ножницы», грядущие «Война миров», DOOM — вот лишь самые громкие из фильмов, в работе над которыми принимал участие Стэн. За дальнейшими подробностями биографии Стэна (если интересует) милости просим на его официальный сайт — www.stanwinston.com.

Визитной карточкой всех survival horror давно стала высокая сложность, но The Suffering в этом плане сделала шаг назад. Играть было страшно, без дураков, однако, несмотря на противодействие контрреволюционных элементов, уровни проскакивались один за другим. Больше такой малины не будет, обещают разработчики: Ties That Bind станет на порядок сложнее. Носимый на своем горбу арсенал сократили до двух стволов (ага, как в Halo), противников сделали живучее, slayer'ов обучили бегать не только по потолку, но и по стенам. В качестве компенсации, правда, добавили новое оружие (пулемет M-60 и ракетницу) и возможность передвигаться на корточках, однако утешение это небольшое...

■ ■ ■

Что же касается графики, то она ничуть не изменится. Разработчики уткнулись головой в потолок технических ограничений PlayStation 2, и улучшать внешний вид игры у них уже просто нет возможности. Поскольку над движком химичить не надо, выход Ties That Bind вряд ли задержится, и уже этой осенью мы сможем оценить результаты трудов **Surreal Software**. А там, глядишь, и The Suffering 3 для консолей нового поколения подоспеет... ■



БУДЕМ ЖДАТЬ?

Рядовой ужастик с жизненным циклом в несколько дней. Сколько-нибудь заметную зарубку в памяти не оставит, но те самые несколько дней заполнит без остатка.

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

70%



Игорь Варнавский

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: Автогонки/шоу-симулятор ■ Издатель: 1C ■ Разработчик: Gaijin Entertainment ■ Похожесть: Need for Speed Underground 2, Burnout 3: Takedown ■ Мультиплеер: Интернет, локальная сеть
www.gaijin.ru/projects/adrenalin.htm

ДАТА ВЫХОДА

Осень-зима 2005 года



АДРЕНАЛИН-ШОУ



Какие вещи занимают больше всего места в жизни любого настоящего мужчины? Конечно, тачки и телки... пардон, женщины. Откройте любой автомобильный журнал. С каждой страницы на вас смотрят сексуальные машины — кабриолеты, джипы, спорткары, концепт-кары, крупным планом, в заносе — и не менее сексуальные девушки: блондинки, брюнетки, шатенки, рыженькие, в обнимку с фаллообразными домкратами, зазывно распростирающиеся на капоте, обрызганные пеной, в купальниках и без, с четвертым и даже пятым размером. Лузерам, которые увлекаются так называемыми компьютерными играми (на редкость богомерзкое занятие, до добра еще никого не доводило), до недавнего времени обо всем этом оставалось только мечтать. Крутые автомобили им недоступны, потому что они круглые сутки сидят за компьютером и все деньги спускают на дурацкие кусочки пластика (кажется, это зовется апгрейдом). С девушками тоже беда: кому нужны гор-

батые задохлики в толстенных очках и со здоровенной мозолью на заднице? Но не расстраивайтесь, уже совсем скоро благодаря Gaijin Entertainment и на нашей улице настанет праздник: как раз сейчас они наводят последний марафет на «Адреналин-шоу» — игру, в которой будет достаточно и роскошных тачек, и девушек с пресловутым пятым размером.

Пятый размер и вторая космическая

За те долгие месяцы, что прошли со времени нашего последнего randevu с «Адреналин-шоу», игра изменилась настолько, что мы, увидев ее на КРИ, не поверили своим глазам. Ощущение скорости просто безумное. За три-четыре секунды машина разгоняется так, что управлять ею на самом высоком уровне сложности становится практически невозможно, а пейзаж вокруг мелькает так, будто кто-то включил ускоренную перематку (блюр, то есть размытие изобра-

жения на большой скорости, как в **Need for Speed Underground**, прикрутить еще не успели, но он обязательно будет). Автомобиль налетает на какие-то бочки, камни, машины соперников (выскакая при этом гигантские снопы искр), кувыркается, переворачивается — и все равно продолжает нестись вперед с бешеной скоростью. Если вы сейчас подумали о **Burnout 3: Takedown**, лучшей консольной автогонке прошлого года, то сделали очень даже правильно: внешняя схожесть практически портретная.

«Адреналин-шоу» — это не совсем обычная автогонка. Это шоу-симулятор. Главное здесь — не первое место на финише и не те жалкие доли секунды, ради которых мы порой переигрываем одни и те же трассы десятки раз подряд, а рейтинг среди зрителей. Игрока облачают в шкуру продюсера автомобильного телешоу и дают на выбор одну из девушек-гонщиц — ее-то и предстоит «раскручивать». Дамочек целых одиннадцать — на любой

вкус, каждая со своей собственной историей и манерой вождения. Над внешним видом девушек и анимацией их движений поработали на славу: пока мы занимаемся такими глупостями, как выбор дисков и наклеек для корпуса, облюбованная нами барышня скучающе шаркает ножкой и тербит пальчиком локон, всем своим видом давая понять, что пора бы уже переходить к самой игре.

Итак, что нужно, чтобы добиться успеха у зрителей? Всего ничего: исполнять их желания. Некоторые из них любят спортивный стиль езды — точное прохождение поворотов, грамотное торможение с как можно меньшей потерей скорости, минимум аварий. Другим больше по душе агрессивные водители — те, которые постоянно затевают на дороге бучу с соперниками и бьют их машины. Наконец, третьи испытывают настоящий оргазм от всевозможных трюков: прыжков с трамплинов, кувырканий, езды на двух колесах, полицейских разворотов и других безумств в



- 1 За полицейский разворот начисляют призовые очки.
- 2 Езда по стенам в «Адреналин-шоу» — дело совершенно обыденное.
- 3 229 км/ч — скорость, по меркам этой игры, довольно средняя.
- 4 Девушка на рекламных плакатах — одна из гонщиц.



том же духе. Под стать этому и игровые режимы: «Нокаут», где борьба ведется на выбывание (на каждом круге машина, идущая последней, вылетает из гонки); Deathmatch — игроку тут нужно набрать определенное количество фрагов (уничтоженные противники респаунятся вплоть до конца заезда); трюки — здесь требуется получить как можно больше очков за экстремальную езду; и, наконец, хит сезона — режим, в котором надо во что бы то ни стало поддерживать заданную правилами скорость (причем ее постепенно повышают).

Большую часть нравящихся публике трюков можно выполнить лишь после установки специальных «адреналин-девайсов». Один такой агрегат, скажем, позволяет управлять машиной в полете, второй — кувыркаться, третий — ездить на двух колесах, четвертый — распахивать оказавшихся поблизости соперниц, пятый не дает машине прижаться к бортику и тем самым потерять скорость, шестой ремонтирует ее прямо по дороге. Лучшие апгрейды, скорее всего (этот вопрос еще не решен окончательно), перейдут в категорию секретных и станут доступны только самым старательным игрокам. Может показаться, что некоторые из этих штуквин добав-

лены только ради пафоса и понтов (хотя и для этого тоже: скажем, пробуксовка на месте с зажатым ручником добавляет к рейтингу не меньше очков, чем какой-нибудь лихой обгон), но в действительности применение найдется им всем. Например, с помощью, казалось бы, бесполезной езды на двух колесах можно проскакивать через узкие места, к примеру между двумя другими машинами.

Бачинский — Стиллавин

Чем лучше мы играем, тем больше на нашу красоту слетается спонсоров с пухлыми бумажниками и очень привлекательными контрактами. Одни ставят вполне нормальные условия (повысить рейтинг, победить в гонке и так далее), требования других могут быть такими спорными, что десять раз подумаешь, прежде чем заключать договор. Как вам, к примеру, предложение намеренно проиграть, но за очень приличную сумму? С одной стороны, хорошие деньги — аргумент весомый, с другой — проигрыш обязательно подмочит вам репутацию.

Добившаяся известности девушка начинает регулярно появляться на рекламных плакатах, на

обложках журналов, на радио и даже в телевизионных роликах (за рекламу, разумеется, выплачивают гонорары). Короче, становится завзятой селебрити.

Как и положено зрелищному телешоу, гонки сопровождаются настоящими словесными баталиями в прямом эфире. Девушки, не стесняясь в выражениях, обкладывают друг друга по полной программе по поводу и без (все нецензурные слова, самой собой, будут «запиканы»). Но главная роль отводится все же не им, а закадровым комментаторам. На их роли пригласили Геннадия Бачинского и Сергея Стиллавина, диджеев с радио MAXIMUM, которые в последнее время пользуются среди российских игроделов какой-то невероятной популярностью (именно они вели церемонию награждения на КРИ-2005). Эти дядьки отжигают так, что при прослушивании их реплик мы чуть живот не надорвали от смеха. «Пуля — дура!» — издевательским тоном вещает то ли Бачинский, то ли Стиллавин в ответ на оплошность одной из гонщиц (Пуля — это псевдоним одной из гонщиц-красавиц). «И это звезда? Да какая это звезда?! *****!» (нецензурщина, рифмующаяся со словом «звезда») — выдает то ли Бачинский, то ли Стиллавин, за-

метив, что кто-то допустил еще большую ошибку. Не обошлось без чисто мужских подколов (в том духе, что нефиг штукатуриться за рулем — меньше будет аварий) и скабрзностей. В машинах наших комментаторов интересует только размер заднего сиденья (понятно для чего), а узнав, что одна из барышень — выпускница чего-то там физкультурного, то ли Бачинский, то ли Стиллавин очень обрадовался: раз физкультурница, значит, у нее должно быть классное тело.

Музыкальным сопровождением занимаются участники таких групп, как «Би-2», «Черный обелиск» и «Пурген». Ведутся переговоры еще и с «Агатой Кристи», но примут ли они участие в создании саундтрека к «Адреналин-шоу» или нет, пока неизвестно.



По плану разработчиков, к лету игра уже будет полностью готова. Но вряд ли ее выпустят в летние месяцы — мертвый сезон. Скорее всего, Gaijin Entertainment и «1С» возьмут тайм-аут до осени: там и народ из отпусков и с каникул подтянется, да и времени на тестирование и отлов различных ошибок будет побольше.

P.S. В данный момент «гайдзины» работают над тремя проектами. Два из них — это «Адреналин-шоу» и «Волкодав». Третий — некий шпионский шутер (судя по всему, про советскую разведчицу) для PC и Xbox (или преемника Xbox), который покажут на следующей КРИ или даже E3-2006. Stay tuned. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Зажигательная автомобильная аркада под едкие комментарии Бачинского — Стиллавина. Первый отечественный Need for Speed, в который можно (и нужно) играть.

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

90%

По образу и подобию

По обочинам дорог в «Адреналин-шоу» расставлены зрители — обязательный атрибут почти всех автогонок. Ну, зрители и зрители, стоят себе, руками машут, есть не просят. Мы бы так и не обратили

на них никакого внимания, если бы разработчики не навели на них камеру крупным планом. Оказалось, что большая часть зевак наделены внешностью сотрудников Gaijin Entertainment! Вот, полюбуйтесь:



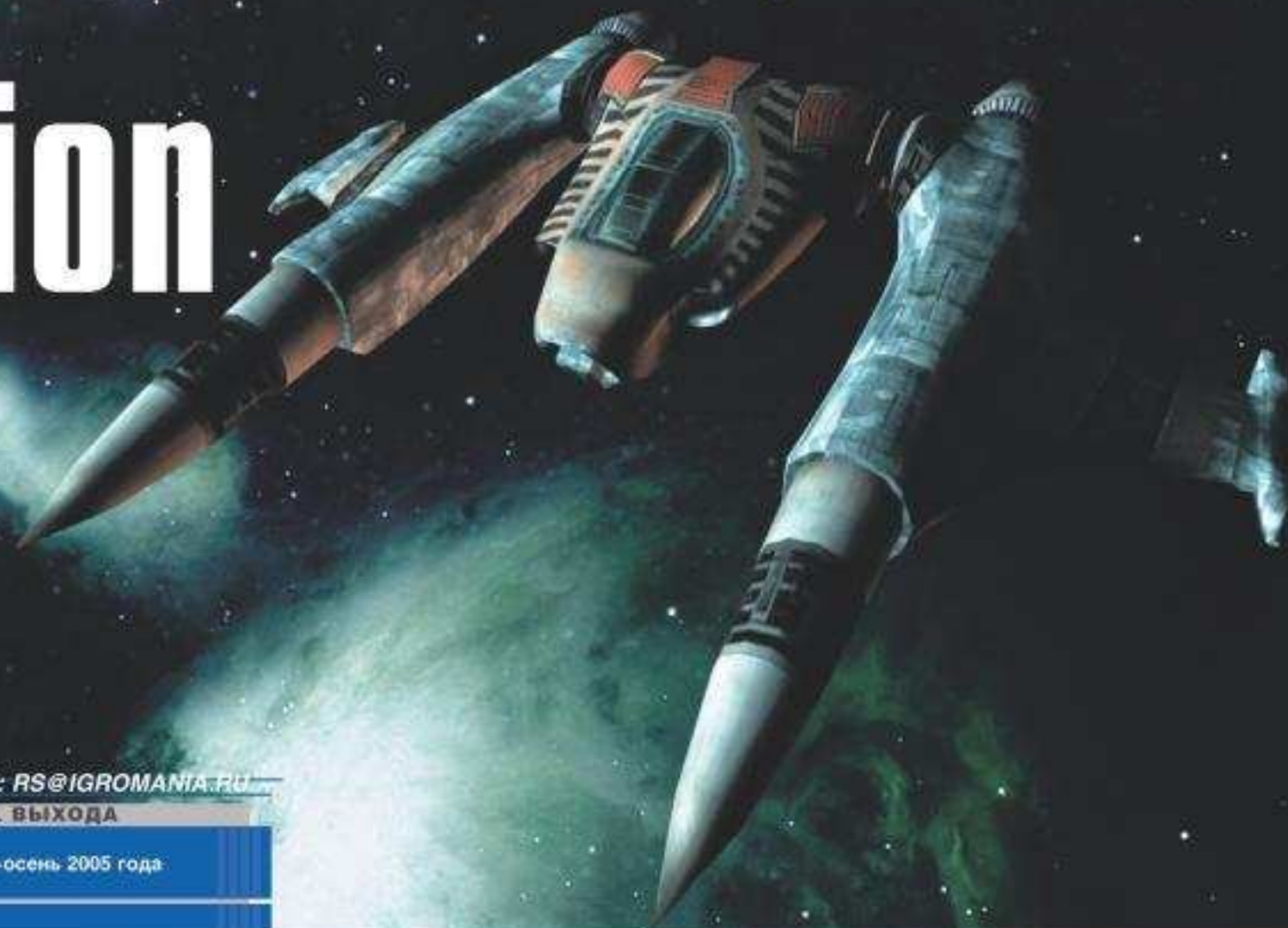
Любовь Лагутина, менеджер по персоналу.



Вадим Наумов, 3D-моделлер.



X³: Reunion



Марина Орлова

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: Космический симулятор ■ Издатель: Deep Silver ■
Разработчик: Egosoft ■ Похожесть: X: Beyond the Frontier, X2:
The Threat, X-Tension ■ Мультиплеер: Нет

ДАТА ВЫХОДА

Лето-осень 2005 года

www.egosoft.com/games/x3/info_en.php

Мыслящие существа с планеты Земля, как известно, могут мечтать о самых разных вещах. Одним мерещится вилла на Багамах (ох, как банально!), белоснежная яхта у причала (еще банальней!) и роскошная блондинка в шезлонге (ну вообще!). Предел желаний других — домик в деревне, «Москвич» у подъезда и копящаяся в огороде жена.

Но есть одна странная мечта, которая владеет практически всеми людьми: побывать в открытом космосе. Нет, ей-богу, — спросите знакомых. Однако осуществить ее могут пока только избранные — стать космонавтом очень сложно, а коммерческое путешествие на МКС стоит слишком уж больших денег. На помощь обычно приходят книги и фильмы — если не получается побывать в настоящем космосе, то давайте хоть его суррогат попробуем. Благо предложение полностью удовлетворяет спрос.

А вот с «космическими» играми ситуация чуть скромнее. Любому виртуальному астронавигатору

хватит пальцев обеих рук, чтобы перечислить все стоящие проекты: **Elite** (1984), серии **Wing Commander** (с 1990) и **Privateer** (с 1993), **Starlancer** (2000), **Freelancer** (2003), многопользовательские **Jumpgate** и **EVE Online** — вот и почти все заслуживающие внимания игры, которые вышли за последние двадцать лет. Хотя нет — мы совсем забыли серию проектов, названия которых начинаются с неизменной буквы «X».

Глас народа

Серия космосимов от немецкой компании **Egosoft** с ходу влилась в малочисленные ряды конкурентов, где и заняла пусть не лидирующее, но весьма почетное место. **X: Beyond the Frontier**, **X-Tension**, **X²: The Threat** поочередно зажгли в вакууме жанра маленькими, но яркими звездочками. Последняя часть обрела своих поклонников не сразу: слишком уж непростой и долгий здесь «путь вверх» да и на постижение законов мест-

ной экономики и прочих премудростей уходит приличное количество времени.

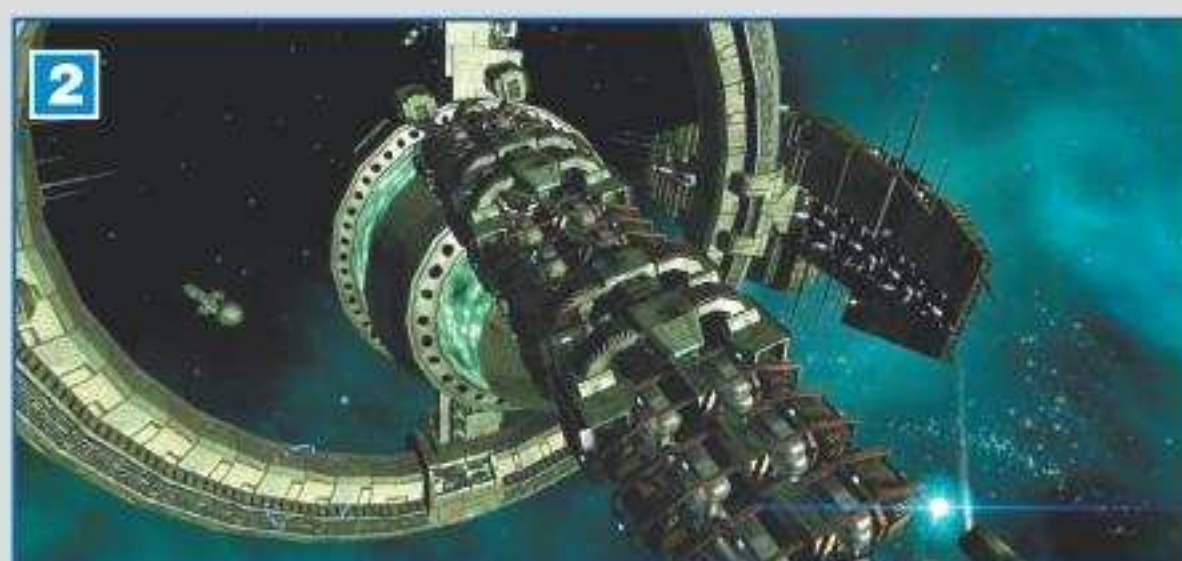
Однако космические путешественники — народ упорный. За полтора года со дня релиза ими был освоен непростой интерфейс, построены десятки фабрик и заработаны миллионы дензнаков. Народ все-таки признал **X²**. Стоит ли говорить, что случилось с бортовыми компьютерами Egosoft, подключенными к планетарной Сети, после анонса продолжения с кодовым названием **X²: The Return**?

Разработка **X²: The Return** велась в атмосфере, хорошо известной фанатам серии: голос даже самого заштатного пилота, владельца дешевого «ведра с гайками», имеет свой вес и авторитет. Авторы внимательно слушали многотысячную армию поклонников и честно старались воплотить в жизнь все толковые пожелания.

Разумеется, этот благородный почин не остался без последствий: дату выхода начали потихоньку сдвигать в светлое буду-

щее. Сам же аддон настолько заматерел, что, по мнению разработчиков, превратился в полноценную игру. В марте этого года проект сменил название на **X³: Reunion** и обзавелся официальным сайтом, а по космическим интернет-барам поползли новости, слухи и сплетни.

Итак, что же там такого интересного говорят? Ну вот, например, то, что играем мы все за того же Джулиана Бреннера, главного персонажа **X²** и по совместительству сына Кайла Бреннера из **X-Tension**. Сюжет **X³** продолжает события предыдущей части. Пока мы разбирались со своими проблемами, во Вселенной появилась новая враждебная сила. И теперь необходимо узнать, как таинственный корабль пришельцев связан с некими древними механизмами, а заодно выяснить, при чем здесь вездесущие пираты. Разумеется, в ходе расследования никто не помешает нам отвлечься от основной сюжетной ветки, чтобы поторговать или совершить набег.

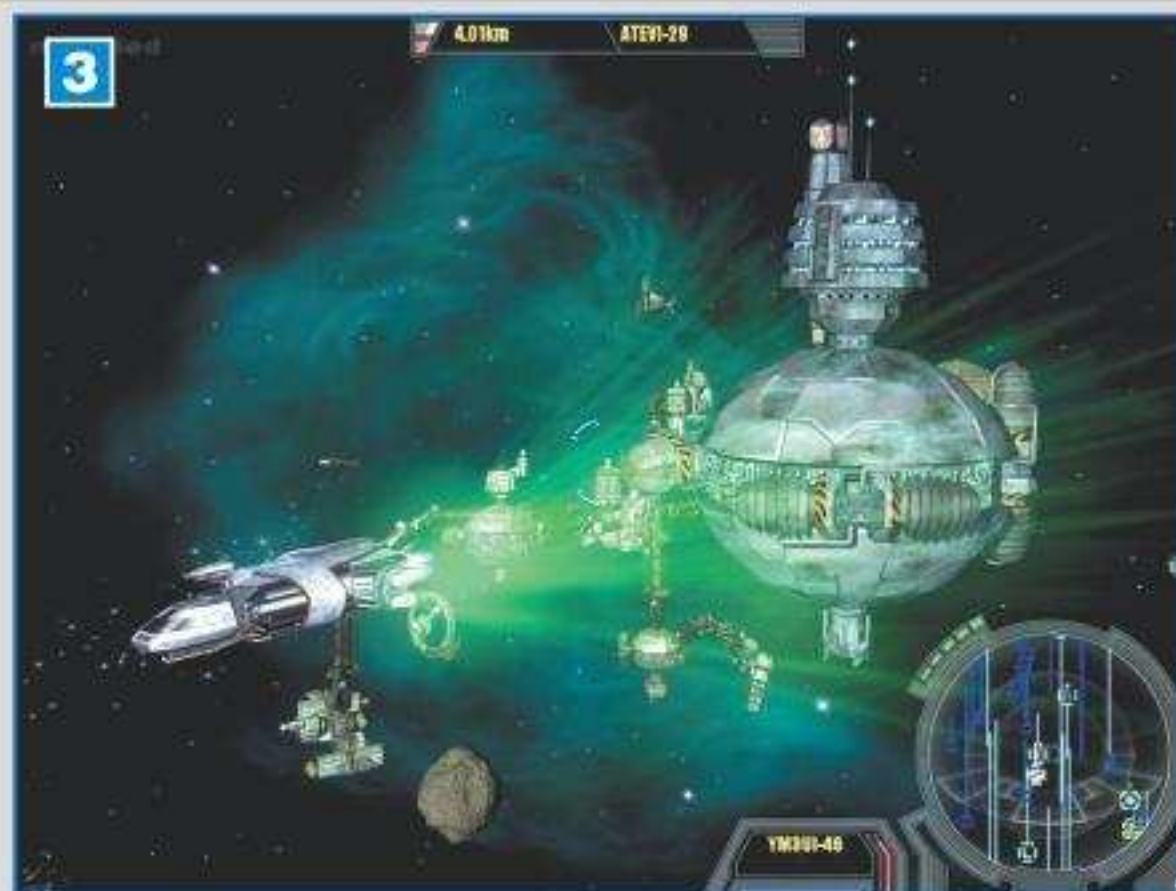


1 Возможность строить комплексные суперстанции - праздник для прирожденных промышленников.

2 Когда-нибудь капитан этой станции обязательно напишет книгу «Жизнь внутри бублика».

3 Красиво, черт возьми! А ведь они даже не воюют.

4 Не космос, а сплошная стройплощадка. Прораба на капитанский мостик!



Как и предыдущая часть, **X³: Reunion** базируется на трех основных китах: современной графике, системе «искусственной жизни» и, разумеется, продвинутой экономике. С графическими новшествами вопросов нет — шейдеры 2.0, красивые спецэффекты, детализированные текстуры. Не забыты и те, кто всего этого позволить себе не может: авторы обещают, что движок будет дружить и с устаревшими компьютерами. Но особой демократии ждать, конечно, не стоит: например, система с видеокарткой на базе GeForce 2 или GeForce 4MX отправится в нокаут еще во время вступительного ролика.

А вот пресловутая «искусственная жизнь» — явление уже

куда более интересное. Первый ее вариант, как известно, был добавлен в **X²** одним из патчей — в игре появились патрули, астронавты и прочий космический люд. Новая версия будет еще более продвинутой: помимо болтающихся между звездами кораблей, в ней появится генератор случайных миссий. Немецкие разработчики, казалось бы, проявили несвойственную им непрактичность: ведь достаточно сделать обычную многопользовательскую игру — и виртуальный космос мгновенно заполнится настоящей жизнью, радуя нас проявлениями как интеллекта, так и выдающейся глупости отдельных *homo sapiens*. Но дело в том, что такая игра уже зреет в недрах компании

и носит рабочее название **X-Online Universe**. Третья же часть серии, как и ее предки, полностью лишена многопользовательского режима.

Стать олигархом

Известно, что особую роль в космосимуляторах играют парсеки и световые годы — чем больше и насыщеннее космос, тем интереснее в нем жить. Разработчики об этом оповещены и уже обещают нам множество ранее невиданных, открытых для исследования секторов. Помимо этого ожидается несколько десятков новых кораблей (в **X²** их около 70), увешанных продвинутым вооружением. Появятся и грузовые суда, точнее — буксировщики, предназначенные для перемещения фабрик. Открытый космос украсят огромные комплексы, состоящие из нескольких станций, соединенных между собой — важный элемент экономики, дающий немало новых возможностей.

События, происходящие во вселенной **X³**, зачастую не зависят от игрока (бурлит та самая «искусственная жизнь»), но серьезно влияют на геймплей. Например, если в некоторых секторах идет война, то это, разумеется, влияет на экономику и на цены. Помимо таких глобальных сюрпризов, торговую деятельность осложняют рыскающие повсюду пираты.

Экономика в **X³** будет еще более детальной и подробной, чем в **X²**. Это наверняка сильно огорчит новичков — ведь и раньше для того, чтобы сколотить начальный капитал, приходилось тратить огромную кучу времени. Отныне придется не только выбирать, какими станциями и фабриками обзаводиться, но и думать, где их размещать, — управлять хозяйством и содержать его в целости и сохранности будет очень

сложно. Грег Кинстон из Egosoft однажды с юмором заметил: «Так как важнейшие события в игре происходят одновременно, с вашими владениями в разных местах может случиться все что угодно. Раньше у меня было свыше 40 фабрик в одном только секторе. Я не уверен, что повторил бы это теперь...».

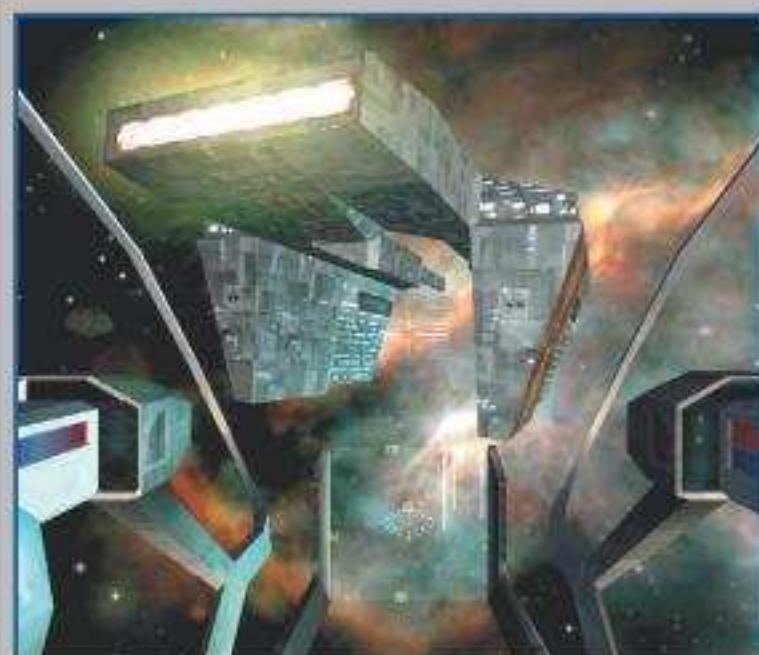
Тем не менее углубленная экономическая модель сулит и весьма интересные ходы: например, со временем можно монополизировать добычу какого-либо ресурса или подмять под себя ключевые отрасли промышленности. Естественно, после подобной победы вы имеете полное право устроить спектакль под названием «наглый олигарх». Загнанной в угол мировой экономике останется только смириться с вашими ценами.



Обратят ли на **X³: Reunion** свои взоры космические путешественники? Вопрос снимается с повестки дня по очень простой причине: кроме творения Egosoft, в 2005 году мы ожидаем только один космосим с полноценным однопользовательским режимом (**Parkan 2** от «Никиты») и еще несколько проектов помельче. Все остальные новинки жанра устремились в онлайн. Так что деваться некуда.

P.S. Громом среди ясного неба стало известие, что впервые в истории серии готовится консольная версия для Microsoft Xbox. О чем, кстати, игровое комьюнити никогда не просило Egosoft. ■

1999-2005: полет нормальный



X: Beyond the Frontier

1999 — X: Beyond the Frontier. Настоящая «бомба» после многолетнего затишья в жанре. Впрочем, взрыв был больше похож на детскую хлопушку: ветераны **Elite** мгновенно отреагировали на ограниченную свободу действий, а кроме них в те времена играть в X:BTF было практически некому. Тем не менее игра нашла своих поклонников — будущее ядро сплоченного интернет-комьюнити.

2000 — X-Tension.

«Полная свобода действий, чтоб вам провалиться» — приблизительно в таком ключе были выдержаны все заявления со стороны Egosoft. Фанаты оттаяли, подобрали, оценили возвращение к истокам и, не забыв похвалить весьма привлекательную графику, отправились наслаждаться

этой самой «полной свободой».

2003 — X²: The Threat.

По сей день считается одним из лучших представителей жанра. Игра вдумчивая, сложная, с огромным количеством возможностей и сильной экономической частью. Да, есть, конечно, множество других космосимов, вроде того же самого **Freelancer** с его захватывающим, потрясающе поданным сюжетом, но ни один из них не сравнится по глубине проработки с **X²**.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Серьезные космосимуляторы в наших краях — гости редкие. И каждый — на вес золота. Так что на **X³** стоит обратить самое пристальное внимание.

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

70%

ЖАНР

Action

ИЗДАТЕЛЬ

Ubisoft

РАЗРАБОТЧИК

Red Storm Entertainment

ПОХОЖЕСТЬ

Tom Clancy's Rainbow Six: Raven Shield, Tom Clancy's Ghost Recon 2

МУЛЬТИПЛЕЕР

Интернет, локальная сеть

ДАТА ВЫХОДА:

2006 год

www.rainbowsixgame.com/uk/lockdown

Tom Clancy's RAINBOW SIX LOCKDOWN

Андрей Александров

Вот интересно — чего больше всего на свете боятся террористы? Пули в лоб? Некондиционной взрывчатки? Или того, что их самих захватят в заложники? А вот старина Том Клэнси считает, что больше всего на свете террористы боятся радуги. Особенно если она шестая по счету. Первые пять, понимаешь, переносятся нормально, а вот стоит появиться шестой — и все, пиши пропало. Пистолеты не стреляют, гранаты не взрываются, а правительство вдруг отказывается прислать два килограмма героина и посодействовать в выводе американских войск из штата Техас.

Разумеется, радуга у нас не простая, а специального назначения. Когда-то она стала ответом старика Клэнси на изменившуюся геополитическую обстановку. Холодная война окончилась, писать про противостояние СССР и США было уже не модно, а на сцену, ругаясь по-арабски, выбрались террористы, которые тут же привлекли к себе внимание мировой общественности. Тогда наш хитрый писатель придумал «Радугу 6» — международное спецподразделение, предназначенное как для борьбы с терроризмом, так и для повышения тиражей. Задача была выполнена успешно: книга про похождения спецназовцев снискала популярность у читателей, а компания

Red Storm вот уже семь лет радует нас неплохими тактическими симуляторами, название которых непременно начинается с Tom Clancy's Rainbow Six.

Новые цвета «Радуги»

Видимо, в последнее время борьба с виртуальными террористами у Red Storm не заладилась — PC-рынок, как известно, небогат, финансировать элитное спецподразделение ему не по карману. Поэтому маркетологи компании решили сменить стратегию и обратили свои взоры в стороны приставок. Сначала на них была перенесена Tom Clancy's Rainbow Six: Raven Shield. Теперь же в недрах Red Storm куется новая игра — Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown, ориентированная сразу и на PC, и на Sony Playstation 2, и на Microsoft Xbox. Подобный ход чреват серьезными изменениями в геймплее — ведь то, что хорошо для PC, для консолей нередко является абсолютным злом.

Разумеется, нам стало очень интересно — как именно будет выглядеть Rainbow Six: Lockdown? Поэтому мы настойчиво постучались в двери электронного представительства компании Red Storm. Из них выглянул Джон Слейдон, ведущий дизайнер игры. Он с радостью согла-

лся ответить на несколько наших вопросов.

«Игромания» [И]: Привет, Джон! Ну, покажите нам вашу новую «Радугу» во всей красе! Как поживают ее бойцы, какие сюрпризы приготовили им (а также нам, игрокам) дизайнеры Red Storm?

Джон Слейдон [ДС]: Самый главный сюрприз, который ожидает всех нас в Rainbow Six: Lockdown — это «снайперские» миссии. В них игрок будет исполнять роль Дитера Вебера, одного из снайперов «Радуги». Тактика в этих миссиях очень своеобразна: стреляем редко, перемещаемся скрытно и аккуратно. Оснащен Дитер, кстати, по последнему слову техники — например, у него будет специальный цифровой прицел, который только-только прибыл из лаборатории. Очень мощная штука, скажу я вам.

Еще один интересный момент касается управления. Теперь у игрока будет сразу два активных оружия. То есть, например, можно



Джон Слейдон, главный специалист Red Storm по «радугам».

вести огонь из винтовки, а потом, нажав специальную клавишу, бросить гранату. Так получается намного быстрее, чем раньше, когда гранаты приходилось сначала выбирать из списка оружия.

[И]: Разумеется, «снайперскими» миссиями игра не ограничится, я правильно понимаю?

- 1 Коллега забыл дома зонтик. А ведь по радио передавали — дождь будет, дождь.
- 2 Уличный бой. Чем-то похоже на Сомали. И «Черный Ястреб» опять же в небе кружит.
- 3 Врываемся в очередную комнату. Злодей уже приготовился схлопотать пулю в лоб.
- 4 На Sony Playstation 2 подобные тени, наверное, считаются последним писк моды.





Расскажите, какие еще задания ждут бойцов «Радуги»?

[ДС]: Всего мы запланировали шестнадцать однопользовательских миссий, действие которых развернется в самых неожиданных местах. Я пока не могу раскрывать все тайны, но кое-чем все-таки поделюсь. Так, в одном из заданий нас занесет в столицу ЮАР, которую осаждают повстанцы. «Радуга» должна будет прорваться через охваченный войной город и спасти президента страны. С правительством мы «пообщаемся» и в парламенте Шотландии. Только сначала придется прорваться в здание, обезвредить взрывное устройство и уничтожить всех террористов.

Кстати, в одной из миссий в роли заложника побывает и боец самой «Радуги». В Алжире местное ополчение захватит Дитера Вебера и будет удерживать его в деревне, которая находится где-то далеко в пустыне. Для того чтобы спасти товарища, его коллегам нужно будет преодолеть горные пещеры и вступить в бой на деревенских улицах.

Наконец, действие последней миссии, о которой я хотел бы вам рассказать, развернется в средневековом замке. «Радуге» предстоит путешествие по его узким коридорам в погоне за лидером террористов, который пытается скрыться вместе с образцами опасного биологического оружия.

Консольный спецназ

Главной ценностью «Радуги», разумеется, являются ее бойцы. Во всех частях игры возня с подчиненными отнимала у игроков очень много времени — один лучше стреляет, другой является отличным лидером, третий очень вынослив и так далее. К сожалению, по словам Джона, в Lockdown этот элемент игры будет значительно упрощен.

[ДС]: Мы решили немного сократить количество бойцов «Ра-

дуги». Всего будет десять или одиннадцать оперативников, среди которых встретятся как знакомые по предыдущим играм и книге люди, так и новички.

[И]: Давайте обсудим самую, пожалуй, главную угрозу и для игроков, и для террористов, и для разработчиков — искусственный интеллект противников. Расскажите о нем подробнее.

[ДС]: Начнем с того, что искусственные интеллекты бывают разные. Так, в нашем AI-зверинце представлено аж три их вида. В первой клетке у нас ополченцы — очень неопытные и неорганизованные бойцы. Носить оружие, целиться и стрелять — вот, пожалуй, все, что они умеют. Тактику ведения боя они, разумеется, не изучали, с командирами долгих и патристических бесед не вели, так что достаточно нескольких выстрелов — и вот горе-войки уже бегут с поля боя, разбрасывая оружие. Сражаться с ополченцами игрок, в основном, будет в первых миссиях.

Следующую, уже куда более крупную и крепкую клетку занимают террористы — очень опасные ребята, скажу я вам. Они умеют обращаться с оружием и взрывчаткой и хорошо обучены действиям в группе. Любимая тактика — спрятаться где-нибудь (например, за углом) и поджидать игрока.

Наконец, «царями зверей» у нас являются наемники — их искусственный интеллект ничуть не хуже, чем AI бойцов «Радуги». Они отлично работают в команде, умеют штурмовать помещения и оснащены самым современным оружием — игроку придется попотеть, сражаясь с ними.

Также хочу отметить, что, работая над искусственным интеллектом, мы ставили перед собой две основные цели: во-первых, поведение оппонентов должно быть максимально реалистичным и, во-вторых, игрок, сражаясь с ними, должен получать максимум

удовольствия. На мой взгляд, мы справились с обеими целями.

[И]: Что же сможет противопоставить злодеям «Радуга» и командующий ей игрок?

[ДС]: Одна из главных задач в Rainbow Six — грамотно руководить своими подчиненными. В Lockdown мы приложили немало усилий для того, чтобы сделать командный интерфейс максимально удобным и в то же время дающим игроку богатые возможности.

Так, например, теперь все приказы у нас делятся на две категории: «дверные» и «комнатные». Первыми мы пользуемся тогда, когда необходимо войти внутрь помещения. Заявиться в гости наша команда может множеством способов: выбить дверь молотком, разнести ее на щепки с помощью взрывчатки, расстрелять петли и замок или... просто нажать на дверную ручку.

Сразу после того, как дверь открылась, наступает очередь «комнатных» приказов. Игрок должен решить — как «Радуга»

будет входить внутрь. Бойцы могут сразу рвануть вперед, открыв ураганный огонь, или кинуть перед этим в дверной проем гранату. Будут и другие варианты.

Кроме этого бойцам можно указывать, куда они должны двигаться, в каком направлении стрелять. Кстати, теперь наши ребята умеют занимать позиции за углами — надеюсь, игроки по достоинству оценят это нововведение.

Оценим, разумеется, оценим. А теперь обратим внимание на другой интересный факт — Джон ничего не упоминает про интерфейс предварительного планирования. На всякий случай мы просмотрели множество материалов в интернете — и нигде про него не говорится ни слова. Похоже, сотрудники Red Storm просто решили убрать из Lockdown возможность заранее спланировать действия подчиненных. Да и самих бойцов на задании теперь будет не более четырех.

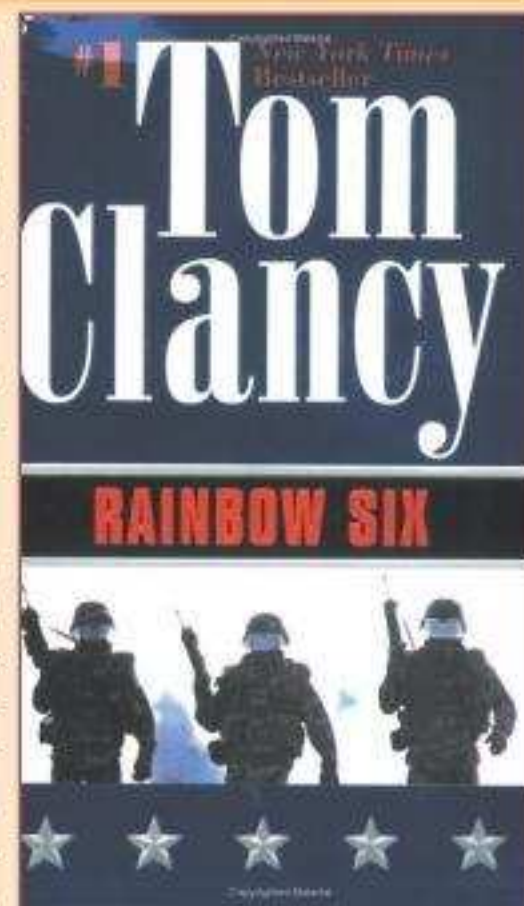
Таким образом из очень сложного тактического экшена, в котором на планирование

Операция «кинотеатр»

А знаете ли вы, что уже совсем скоро экраны всех кинотеатров мира украсит «радуга»? Первые слухи о том, что планируются съемки киноверсии Rainbow Six, появились еще в прошлом году, когда киностудия Paramount Pictures приобрела у Тома Клэнси права на экранизацию. В режиссеры тогда прочили... нет, не Уве Болла, а легендарного Джона Ву.

Новые факты о фильме появились весной этого года. Режиссером и сценаристом будет... нет, не Уве Болл, а Зак Снайдер, снявший такой известный фильм, как «Закат мертвецов». Также стоит отметить, что киноверсия основывается не на событиях одной из игр Red Storm, а на оригинальной книге — так что мы станем свидетелями зарождения подразделения Rainbow Six.

К сожалению, это пока все, что можно сказать о фильме. Сотрудники Paramount не разглашают ни имен актеров, ни даты выхода.





миссии нередко уходило не меньше времени, чем на ее выполнение, Rainbow Six превращается в «просто экшен» про похождения четверки храбрых спецназовцев.

Ствол у виска

Впрочем, все вышесказанное вовсе не значит, что Lockdown будет плохой игрой. Xbox-версия Ghost Recon 2, из которой также убрали почти весь тактический интерфейс, оказалась динамичной, зрелищной и захватывающей. У Red Storm есть все шансы повторить свое достижение и превратить Lockdown в очень соблазнительную игру. Спецназовцы будут? Будут. Интересный сюжет будет? Скорее всего — да. Крутые пушки будут? Кстати, вот о них мы еще не говорили...

[И]: А теперь — главный вопрос. Все мы тут обожаем всадить пару пуль в пару черепных коробок. Поэтому нам очень интересно — какие новые пушки будут в Lockdown? Ну и про всякие хитрые спецустройства расскажите.

[ДС]: Всего в Lockdown будет пять новых стволов. Это SA58 — компактная версия знаменитого FN FAL. Это PPM1 — российский пистолет-пулемет, разработанный для замены легендарного «Бизона» (здесь Джон допустил небольшую ошибку. Речь идет о ПП-90М1, разработанном в Тульском КБ. Этот пистолет-пулемет является скорее конкурентом «Бизону», а не его заме-

ной — прим. ред.). Это MP7SD — немецкий пистолет-пулемет, который обладает высокой начальной скоростью пули, очень компактен и может оснащаться глушителем. Это U100MK3 — легкий, но мощный и точный пулемет. Это, наконец, SR-4CQB — доработанный американский карабин, который можно использовать как для ведения огня, так и для «выстреливания» дверных замков.

Разумеется, к этому набору добавятся и многие стволы из предыдущей части — все мы помним, что в Rainbow Six: Raven Shield был очень богатый арсенал.

Пополнится и список различных высокотехнологичных побрякушек. Во-первых, теперь игроки могут использовать переносной датчик движения, засекающий любой шорох на расстоянии в десять метров. Во-вторых, у нас будет самый настоящий антитеррористический молоток. Нет, не для забивания гвоздей в головы негодяев, а для выбивания дверей. В-третьих, вдобавок к светомушовой гранате появилась граната оглушающая — при взрыве она издает такой отвратительный звук, что все террористы в округе мигом превращаются в пацифистов. Будет и пара устройств, разработанных для многопользовательского режима. Это специальное приспособление для блокировки электронных замков и карманный компьютер, с помощью которого можно получить доступ ко всем расположенным на карте камерам наблюдения.



[И]: Вот мы смотрим на скриншоты и понимаем — на нашу голову нахлобучили чертов шлем, через который ничего не видно. Зачем?

[ДС]: Чтобы защищать вашу голову от пуль и осколков. Кроме того, шлем у нас не простой, а электронный — в него встроен прибор ночного видения, а на специальный экран выводится разнообразная тактическая информация. Есть у этого чудо-устройства, правда, свои минусы — например, капли дождя банально заливают стекло, ухудшая видимость. Зато какой замечательный спецэффект смогли сделать наши художники!

[И]: Чем еще может похвастаться ваш графический движок?

[ДС]: Мы используем для Lockdown наш стандартный движок, так что особых открытий от графики не ждите — не стоит забывать, что игра разрабатывается не только для PC, но и для игровых приставок, возможности которых куда скромнее (ох... — прим. ред.). Зато вам наверняка понравится новая система анимации, которая создана для совместной работы с физическим движком Havok 2 — так что уж трупы в Lockdown будут разлетаться с потрясающей красотой и реалистичностью!

[И]: А кто консультирует ваш проект? Уж не заслуженный ли ветеран Майк Грассо?

[ДС]: Да, именно он. Red Storm сотрудничает с Майком уже не первый год. В этот раз мы сосредоточились на тактиках зачистки помещений, а также на движениях бойцов. Кроме того, проект консультирует еще и Кристиан Аллен — бывший морской пехотинец, который отлично разбирается в оружии. Он помог нам сбалансировать пушки в игре и сделать их как можно более реалистичными.

[И]: Спасибо вам, Джон! Скажите напоследок что-нибудь читателям «Игромании».

[ДС]: Знаете, больше всего хороших идей мы получаем от наших поклонников — они, оказывается, знают игры от Red Storm даже лучше самих разработчиков! Мы бы очень хотели услышать пожелания и от читателей «Игромании». Адрес — на нашем сайте.



Выход Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown запланирован на лето-осень этого года. Но уже сейчас можно сказать — в штабе «Радуги» произошли очень серьезные изменения. Оттуда выгнали почти всех стратегов и тактиков, и теперь вместо тщательно спланированных миссий нас ждут задания, которые придется выполнять с кавалерийского наскока: быстрые, динамичные и чуточку скомканные. Жалеть стоит только об одном — другой такой игры, как «старые» Rainbow Six, на PC пока не предвидится. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Будем ждать? Очередной раунд борьбы с виртуальными террористами начнется во второй половине этого года. На этот раз «Радуга» не собирается тратить времени на подготовку, а с ходу ованется в бой. Насколько оправдана эта тактика, мы узнаем уже совсем скоро.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ **70%**



Ты знаешь, что случилось.

Мой

УТОПИЯ



Ice-Pick Lodge

Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru

бука
BUKA ENTERTAINMENT
www.buka.ru



Автор: Игорь Варнавский



Сначала авторы хотели наделить главного героя еще и паранормальными способностями. Потом от этой идеи отказались: получился бы форменный терминатор.

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

Жанр:	Action
Издатель:	Vivendi Universal Games
Разработчик:	Monolith Productions
Издатель в России:	Софт Клуб
Похожесть:	Half-Life, Max Payne
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Дата выхода:	Осень 2005 года
Официальный сайт:	http://whatisfear.com
Фанатские сайты:	http://fear.gamion.de , http://fear.gamecaptain.de

F.E.A.R.

Игровая индустрия во всем старается походить на кино. Высшей доблестью среди разработчиков считается кинематографичная игра — с крутыми роликами, аллюзиями и отсылками к известным фильмам. Биг-боссы и аналитики игропрома который год талдычат, что игровой рынок давно превзошел по объему рынок киношный («За первый же день продаж *Halo 2* заработал больше, чем любой голливудский блокбастер!» — вопили на каждом углу PR-горлопаны в ноябре прошлого года), приводя при этом в качестве доказательства очень сомнительную статистику. Даже занимающиеся озвучкой актеры, не самые последние, но и не самые первые люди нашей с вами индустрии, недавно вдруг возмутились: нам, дескать, должны платить так же, как платят в кино (то есть проценты с продаж), и никак иначе. «Не выполните наши требования — пожалуемся в профсоюз», — пригрозили напоследок расшалившиеся труженики голосовых связок.

Не менее трепетно игровая индустрия следит и за модой. Стоило киношникам разродиться выводком фильмов о Второй мировой (не будем их перечислять, они и так у всех давно на слуху), как то же самое сделали и разработчики игр (*Medal of Honor: Allied Assault* и далее по расстрельному списку). Появилась «Матрица» — и через пару лет мы получили выводок похожих на нее игр. Теперь, судя по всему, грянет волна проектов, напоминающих азиатские хорроры, — именно они сейчас находятся на гребне волны. И первой такой игрой, скорее всего, станет **F.E.A.R.**

Half-Life + «Звонок» + «Матрица»

F.E.A.R. разрабатывается командой, хорошо знакомой многим из вас — **Monolith Productions**. На счету «Монолитов» такие игры, как *No One Lives Forever*, *Aliens vs. Predator 2* и *Tron 2.0* (подробнее о пути компании из варяг в греки можно прочесть на соседних страницах). Работа над F.E.A.R. была начата сразу после завершения второй части NOLF, и в данный момент проект готов уже более чем наполовину.

Сюжет у нас следующий. Некий аэрокосмический комплекс на территории США оказывается в руках террористов. Ведут они себя очень странно: сначала берут в заложники персонал предприятия, потом отпускают его безо всяких на то причин. Правительство немедленно отряжает спецназ, чтобы добить злодеев. Но, прибыв на место, бойцы вместо наряженных в маски уголовников сталкиваются с загадочной девочкой (прямо как в японских фильмах ужасов), разрывающей их на куски одним лишь усилием мысли. Большие шишки в руководстве США понимают, что террористы эти не совсем обычные и их появление каким-то образом связано с девочкой-призраком. На территорию комплекса отправляют еще одну группу спецназа — суперэлитное подразделение F.E.A.R. (First Encounter Assault Recon; бедолаг-разработчики, наверное, потратили не один час, подбирая расшифровку к аббревиатуре).

В состав подразделения входят пять человек: безымянный боец, за которого мы будем играть (в Monolith очень любят *Half-Life* и



Попробуйте вспомнить хоть одну игру, где бы вы видели нечто подобное.



Бьюсь об заклад, Monolith не упустит случая подшутить над страхом японцев перед дохлыми девочками. Почему, например, они не боятся дохлых мальчиков?

стараяются максимально обезличить главного героя, чтобы игроку было проще идентифицировать себя с ним), руководитель группы Рауди Беттерс, сапер Дуглас Холидей (способен обнаруживать людей, прикасаясь к их вещам), девушка-снайпер Джин Сан-Квон (по совместительству ходячий акустик — хорошо слышит даже слабые звуки на очень большом расстоянии) и пилот Спен Янковски.

Авторы не слишком охотно распространяются о том, какие приключения ждут наших спецназовцев, но, судя по тому, что мы видели в роликах, атмосфера в игре будет весьма впечатляющая. Зарисовка номер раз. Главный герой едет в лифте. Внезапно освещение начинает мигать, лифт ощутимо трясет, снаружи что-то скребется. Свет в очередной раз гаснет, потом загорается на секунду — и вы видите, что в углу стоит та самая девочка. Лампочка мигает еще раз

— и вот уже вы снова один...

Зарисовка номер два. Главный герой стоит в начале узкого коридора, заставленного ящиками. Внезапно на другом конце коридора возникает силуэт *все той же самой* девочки, и ящики начинают взрываться один за другим. Взрывы приближаются к вам, вот-вот — и помещение превратится в филиал доменной печи. Бежать вперед — самоубийство, оставаться на месте — самоубийство еще большее. Остается только разбить окно и сигануть черт знает с какого этажа.

Slooooo-mooooo....

Шутеры, не имеющие за душой какой-нибудь полюбившейся народу фишки (гравитационной пушки/наноаугментаций/стелс-элементов/подставить по вкусу), выпускать сегодня уже как-то не принято: засмеют ведь. В F.E.A.R. роль такого краеугольного камня играет за-



Мертвые девочки никогда не звонят дважды

Мода на азиатское кино вообще и ужастики в частности (в первую очередь японские) началась с фильма «Звонок» режиссера Хидео Накаты. Речь в нем шла о видеокассете с записью какой-то белиберды. После просмотра кассеты звонил телефон и некто зловещим голосом сообщал, что жить человечку осталось ровно семь дней. Через неделю приходил призрак мертвой девочки и исполнял обещанное, а кассета переходила в руки нового «счастливицы». Снят фильм был в традиционной для японцев манере (долгие паузы между сценами ракурса, весьма неспешно раскручивающийся сюжет, недостаток динамики) и вызывал не то чтобы страх, а скорее какое-то гнетущее ощущение. Проще говоря, это было довольно специфическое или, уж если говорить напрямую, занудное зрелище. Тем не менее в американском прокате фильм прошел на ура, и компания **Universal Pictures** оперативно сняла ремейк. Адаптированный вариант оказался уже намного лучше японского, хотя по-настоящему страшным назвать его все же было нельзя.

Ну а дальше пошло-поехало. Обрадовавшиеся азиаты высыпали на головы уставших от голливудщины западных зрителей целый ворох поделок «на тему»:

неимоверно тягостное «Проклятие» (две части), «Глаз» (тоже две части) и еще вагон фильмов калибром поменьше. Присоединились к празднику и американцы, выпустившие ремейк первого «Проклятия» (отличающийся от японского только актерами). Последним в нашем списке на данный момент значится «Звонок 2», вышедший в конце марта. Картина провалилась с оглушительным треском, заставив голливудских боссов задуматься, стоит ли снимать сиквел ремейка (это словосочетание может напугать больше, чем сам фильм!) «Проклятия». Видимо, зрители просто устали от подобных фильмов, и теперь их популярность начнет постепенно сходиться на нет.

Впрочем, с играми другая ситуация: тема пока новая, неизведанная, и первые проекты, в числе которых значится и **F.E.A.R.**, имеют все шансы снискать популярность у зри... игроков.



Кадр из кинофильма «Звонок 2».

медление. Slo-mo-выкрутасы сделаны здесь на самом высоком уровне, дедушка **Max Payne** отдыхает. Тот самый бой в зале с колоннами из первой «Матрицы» наконец получил достойное игровое воплощение. При переходе в slo-mo контрастность сразу увеличивается, изображение смазывается, воздух прочерчивают следы пуль, повсюду дым, пыль, летят осколки стекла, ошметки штукатурки (yrrpa!) и здоровенные снопы искр. Ей-богу, ничего более зрелищного в играх нам видеть еще не доводилось.

Включить замедление можно лишь на короткий промежуток времени, но, в отличие от Max Payne, восстанавливается оно автоматически: отстреливать кого-то для заполнения заветной шкалы не потребуется. От уровня к уровню запас slo-mo будет увеличиваться, потому как растет и живучесть противников.

Впрочем, даже в самом красивом и красочном slo-mo-режиме нечего делать без оружия. В F.E.A.R. с собой разрешено таскать не более трех стволов сразу. Кроме того, наш герой сможет колотить противников своими длинными ногами: доступны удар в прыжке и подкат. По

словам очарованных очевидцев (а других в случае с F.E.A.R. не бывает), на первых порах пинаться не так просто, но, приноровившись, быстро



Послужной список

Monolith относится к числу тех несчастных команд, которых очень любят пресса и хардкорные игроки (аналогичный пример — **Irrational Games**), но которым катастрофически не везет: их игры отродясь были эталоном всего и вся, но продавались неизменно плохо (будем надеяться, **F.E.A.R.** избежит этой участи). Компания специализируется на шутерах и за годы своего существования успела выпустить не один громкий тайтл. Что характерно, **Monolith** не злоупотребляет продолжениями, а если уж и берется за них, то делает все только в наилучшем виде. Сиквелов в ее активе только три: **Blood II: The Chosen**, **No One Lives Forever 2** и **Aliens vs. Predator 2** (причем первую часть саги о Чужих и Хищниках разрабатывала другая компания). А вот вам и самые известные игры этой компании:

Blood (1997)



Дебютный проект студии сразу принес ей успех. Шутер об истребителях нечисти получился одновременно жутко страшным и жутко веселым: только что вы подпрыгнули на стуле, испугавшись монстра, выскочившего на вас неведомо откуда, а секунду спустя хохочете во все горло над шуткой, отпущенной главным героем в адрес этого же монстра, но уже мертвого. Лучше в то время был только **Duke Nukem 3D**.

Blood II: The Chosen (1998)



Вторая часть **Blood** уже не снискала того оглушительного успеха, который достался предшественнице. На PC начиналась эпоха шутеров нового поколения — с хорошим сюжетом, обилием душещипательных скриптовых сцен, проработанными персонажами, однако **Blood** осталась, по сути, все той же

самой игрой. В результате сиквел заработал «почетное» прозвище «тридцать третий шутер слева» и досрочно отправился на самую пыльную полку. **Blood II** не спасла даже гротескная жестокость (до **Soldier of Fortune** это была самая кровавая игра).

Sanity: Aiken's Artifact (2000)



Далеко не самая заметная игра «монолитов». В главной роли — агент Кейн (озвученный рэпером Айс-Ти), ведущий борьбу с пси-преступностью. Зверский коктейль из изометрической аркады, экшен-приключения и интеллигентской игры **Magic: The Gathering**, да еще и с отменными диалогами и фирменными шуточками **Monolith** (для игры написали четыре тысячи строк текста!).

No One Lives Forever (2000)



Пожалуй, самая популярная игра компании. Шпионский шутер про очаровательную британскую агентессу Кейт Арчер на самом деле лишь прикидывался шутером. В действительности же это оказалась роскошная буффонада, жестоко пародирующая фильмы о Джеймсе Бонде и высмеивающая все, что только можно. У сотрудников **Monolith** всегда было хорошее чувство юмора, но здесь они превзошли самих себя. Каждая скриптовая сценка, каждый диалог вызывали у игроков такие дикие приступы хохота, что домашние начинали обеспокоенно прикидывать, не пора ли вызывать санитаров? Миссии — одна гениальнее другой. Чего только стоят поездка на фуникулере и прыжок с самолета без парашюта...

Aliens vs. Predator 2 (2001)

Вторая часть сериала о противостоянии двуногих белковых, Чужих и



Хищников. Играть позволялось за представителей всех трех рас, причем сценарии кампаний были тесно связаны друг с другом. Играв за Чужого, вы воочию наблюдали за тем, о чем вы слышали в кампании за Хищника, играв за Хищника — участвовали в событиях, о которых рассказывали в кампании за морпеха, и т.д.

No One Lives Forever 2: A Spy in H.A.R.M.'s Way (2002)



Продолжение приключений Кейт Арчер оказалось почти вдвое короче оригинала, но ничуть не хуже. Наша любимая шпионка снова встает на пути неутомимой **H.A.R.M.**, и снова все выливается в форменную клоунаду. Главный злодей препируется по телефону со своей мамочкой, наемный убийца-француз на поверку оказывается смешным карликом, а мы тем временем участвуем в гонках на трехколесных велосипедах... Места действия раз за разом оказывались все более и более неожиданными: эпицентр торнадо, антарктическая станция, подводная база, жерло вулкана. Такие игры врезаются в память посильнее первого поцелуя и выпускного бала в школе (ну не скажи, Игорь, не скажи. — Прим. ред.).

Tron 2.0 (2003)



Один из самых концептуальных шутеров в истории игр. «Матрицы» как будто и не было — виртуальность здесь выглядит так, как ее представляли в каком-нибудь восьмидесяти бородатом году: стилис-

тический минимализм, кислотные краски, нарочитый кубизм. Как шутер игра не представляла ничего особенного (вся тактика заключалась в том, чтобы высунуться из-за угла и расстрелять врагов из снайперки), но благодаря стилизации и атмосфере **Tron 2.0** получил огромное количество восхищенных откликов. Где еще вы могли «вживую» увидеть форматирование жесткого диска и принять участие в гонках «Змейка»?..

Contract J.A.C.K. (2003)

Monolith впервые оступилась.Addon к **No One Lives Forever 2** примерно из десяти миссий был посвящен похождениям наемного убийцы Джона Джека, которого наняла организация **H.A.R.M.** для обстреливания кое-каких грязных делишек. Идея казалась беспроблемной: показать, что было в промежутке между первой и второй частями игры. В итоге же все это вылилось в банальный набор дополнительных уровней, практически лишенный сюжета и скриптовых сцен, — одна лишь тупая пальба. Видимо, разработчики выпустили аддон от отчаяния: сказывался коммерческий провал **No One Lives Forever 2**.

The Matrix Online (2005)



Еще одна не совсем удачная игра **Monolith**. Несмотря на солидный бюджет (это самый дорогой проект студии, даже дороже, чем **F.E.A.R.**), большой запас времени и популярную лицензию, разработчики так и не сумели довести игру до идеального состояния и она закономерно проиграла бушующему сейчас в чартах **World of Warcraft**. Окончательные выводы сейчас делать еще рано (онлайн-играм нужно много времени на раскрутку), но уже то, что игра не сумела пробиться на верхние строчки хит-парадов в первые дни продаж, говорит о многом.

Кстати, есть подозрение, что идея сделать **F.E.A.R.** возникла у «монолитов» как раз во время работы над **The Matrix Online**. Видимо, те задумки, которые не удалось довести до ума в **MMORPG**, разработчики решили реализовать в новом шутере.



Специально для F.E.A.R. программисты Monolith написали новый движок. С собственной технологией легче добиться задуманного.

превращаешься в заправского ниндзя.

Враги, если верить все тем же очевидцам (а не верить им резонанет — Monolith ни разу не была уличена во вранье своим гостям), ведут себя практически так же, как и игрок. Вас никогда не смущало в других шутерах то, что оппоненты выглядят умными (если они вообще выглядят умными) только до тех пор, пока вы играете по их правилам? Стоит забраться куда-нибудь на крышу по лестнице или спрятаться в вентиляции и начать оттуда угощать супостатов гранатами, как они теряют весь свой запал и впадают в ступор. F.E.A.R. будет, наверное, первой игрой без подобных условностей. Неприятеля искусно стрейфят, умело используют укрытия, создают баррикады (если рядом шкаф, они его повалят и спрячутся за ним), лазают по лестницам, перепрыгивают через препятствия и проползают под ними, аккуратно выглядывают из-за углов и координируют свои действия (пока одни отвлекают игрока, другие заходят с

фланга или тыла). Брошенную гранату они вполне могут вернуть назад, а заведя рядом с вами огнетушитель или баллон с кислородом, непременно пальнут по нему. Попробуй спрятаться от таких проныр — где хочешь достанут!

Еще больше чудес для нас припасли в мультиплеере. Разработчикам удалось то, что до недавнего времени казалось невозможным в принципе: они добавили в сетевую игру замедление. Кроме стандартных deathmatch, team deathmatch, elimination и team elimination, здесь есть все те же самые режимы, но с приставкой «slo-mo». Как это выглядит: на каждой карте находится специальный slo-mo-девайс, подобрав который, игрок получает возможность замедлять время. Для всех остальных участников игры время замедляется намного сильнее, поэтому обладатель этого агрегата получает очевидное преимущество. С другой стороны, противники всегда знают, у кого в данный момент находится чудо-штуковина, отслеживают перемещения «счастливого» по карте и, естественно, сразу со-



С.Т.Р.А.Х. и У.Ж.А.С. на широком экране

Ходят слухи, что по F.E.A.R. будет снят художественный фильм. Главным свидетельством этого стал постер, который всплыл некоторое время назад на фанатских сайтах (как раз на него вы сейчас смотрите). У руля якобы встанет режиссер Пол Андерсон («Смертельная схватка», «Обитель зла», «Чужой против Хищника»), самый удачливый экранизатор компьютерных игр, а в составе актерской группы числятся такие небезызвестные личности, как Вин Дизель («Черная дыра», «Хроники Риддика», «Три икса»), Мишель Родригез («Форсаж», «Обитель зла», фильм BloodRayne) и Мартин Лоуренс (обе части «Плохих парней»). По информации все тех же фанатских сайтов, F.E.A.R. The Movie выйдет уже в следующем году. Вполне возможно, что слух этот полностью беспочвенный и в действительности никакого фильма не суще-

ствует. Однако не исключено и обратное, причем в пользу версии о существовании фильма есть весомые аргументы: во-первых, Monolith Productions сейчас принадлежит компании Warner Brothers, во-вторых, эта игра — просто идеальный кандидат на экранизацию.



средоточивают на нем весь свой огонь. На подзарядку «замедлителя» требуется время, за которое его владельца успеют распырить на органы несколько раз, ведь он один против всех (в командной игре проще — в случае чего, товарищи помогут). Устройство, подобранное с трупа или брошенное другим игроком, всегда не заряжено, так что сразу воздействовать его не получится.

Мы играли в закрытую многопользовательскую бета-версию и спешим вас уверить, что даже сейчас, когда игра еще очень далека от идеального состояния (тормоза, дерганая анимация, драные текстуры), замысел разработчиков демонстрирует стопроцентную жизнеспособность. Не понравилась лишь схожесть формы спецназовцев и террористов: в горячке

боя их все время путаешь и lupишь по своим (а за убийство товарищей снимают фраги...).



Выход F.E.A.R. запланирован на грядущую осень, но мы, честно говоря, сильно сомневаемся, что игра вообще появится в этом году — хоть осенью, хоть зимой. Уж больно сыро выглядит бета-версия. Такие проекты анонсируют за несколько лет до релиза и выпускают только тогда, когда о них уже известно абсолютно все. Здесь как раз тот случай, когда игру можно и нужно ждать сколь угодно долго — это будет как минимум крупнокалиберный хит. Ну а насчет «как максимум» мы вообще боимся говорить...



ВЕРДИКТ

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Рубрику подготовил:
Алексей Моисеев

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

Сколько раз можно возвращаться к одной и той же игре после того, как она пройдена до конца? Один? Два? Десять? Этот рейтинг означает, что игра не потеряет своей привлекательности во время повторных прохождений.

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

По большому счету, сюжет есть в каждой игре. Даже в тетрисе. Однако "классный сюжет" — есть далеко не у всех. Только игры, чьи сценарии достойны голливудского фильма или как минимум книжной адаптации, получают этот рейтинг.

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

Если игра привносит в жанр что-то оригинальное, отличается новизной геймплея, уникальным дизайном или какими-то другими невиданными особенностями, то она награждается таким рейтингом.

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

Название рейтинга говорит само за себя. Если перед началом игры вам не потребуется сутками штудировать многостраничное "руководство пользователя" или проходить многочасовой "туториал" — такая игра получит этот рейтинг.

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

Почти по каждой игре, которая в конце концов попадает в рубрику "Вердикт", мы выносим предварительный вердикт. Если после выхода игра полностью оправдывает наши наилучшие возможные ожидания (это относится даже к весьма проходным проектам), она получает 100% "оправданность ожи-

даний". И наоборот, чем дальше отстоит впечатление от финальной версии игры от наших самых оптимистичных ожиданий, тем меньше этот рейтинг.

ДОЖДАЛИСЬ?

Небольшое резюме, в котором наши авторы кратко излагают свое мнение относительно рецензируемой игры.

РЕЙТИНГИ

ГЕЙМПЛЕЙ

Геймплей — это то, ради чего мы играем в игры. Чем в большее число баллов мы оценили геймплей — тем интереснее игра и тем меньше шансов на то, что она вам быстро надоест.

ГРАФИКА

Чем больше графика игры соответствует современным техническим стандартам, тем выше этот рейтинг. При выставлении оценки учитываются не только технические возможности графического движка, но общее эстетическое впечатление, которое создает у обозревателя внешний вид игры.

ЗВУК И МУЗЫКА

В этой графе оценивается, в первую очередь, качество звука, а во вторую — музыкальное сопровождение. В редких случаях возможна обратная ситуация — например, когда в игре с плохим звуком вдруг обнаруживается шикарный саундтрек.

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

Чем понятнее интерфейс и удобнее управление, тем быстрее вы сможете освоить игру и начать играть, что называется, в полную силу.

РЕЙТИНГИ ЛОКАЛИЗАЦИЙ

-  Откровенно неудачная локализация. Чаще всего такой рейтинг получают локализации, в которых есть серьезные ошибки и недочеты перевода.
-  Хорошая локализация. Литературный перевод текста, профессиональный кастинг актеров и полное отсутствие любых недочетов.
-  Великолепная локализация, которая зачастую превосходит по качеству оригинальную игру. Подобные локализации встречаются крайне редко, и каждая из них — настоящий шедевр.

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ"

Главный рейтинг. Представляет собой не субъективное мнение автора — но отражает, по сути, оценку игры редакцией журнала. По нему можно смело делать выводы о качестве игры. "Рейтинг "Игромании" не является средним арифметическим от остальных рейтингов, хотя в высокой степени их учитывает. Например, проект с гениальным геймплеем и ужасной графикой вряд ли получит больше семи баллов — равно как и бесподобная по красоте, но отчаянно скучная игра вряд ли может рассчитывать на оценку выше средней.

По количеству баллов в рейтинге "Игромании" все рецензируемые игры можно условно разделить на семь категорий.

0-2 (ПЛОХО)

Игры, получившие такой рейтинг, — это не игры вовсе, а сплошное недоразумение. Кто и зачем их выпускает — большой вопрос. Также решительно непонятно, кто и зачем в них играет. Впрочем, такие проекты в большинстве случаев просто не попадают на страницы "Игромании".

3-4 (УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО)

Эти игры не совсем ужасны и даже обладают кое-каким геймплеем, но безнадежно отстают от времени и находятся на низком техническом уровне. Впрочем, иногда у подобных игр даже находятся поклонники. Редко, но находятся.

5-6 (СРЕДНЕ)

Обычно такую оценку получают бюджетные и средние (но отнюдь не плохие!) по всем параметрам проекты. Если вы увлеченный геймер, то, вполне вероятно, сможете провести немало времени за игрой, которая получила подобные баллы и принадлежит к вашему любимому жанру.

7 (ХОРОШО)

Крепкие середнячки. Игры, хорошие во всех отношениях, но отнюдь не идеальные. Проекты, которые обычно получают такой балл, бывают весьма интересными и технологичными, но им не удается стать хитами.

8 (ОТЛИЧНО)

Однозначные хиты. В большинстве случаев игры с подобными оценками — отличные представители своего жанра, увлекательные и красивые.

9 (ВЕЛИКОЛЕПНО)

Лучшие игры в своем классе. Как минимум — крайне неординарные проекты, как максимум — новые ступени и вехи в эволюции жанра. Обычно сразу после выхода (а иногда и до него) они приобретают статус "культовых игр" и потом долгие годы живут в народной памяти.

10 (ИДЕАЛ)

Игры, в которых идеально буквально все. Они крайне редки, но все же иногда встречаются в нашей индустрии. История знает всего несколько подобных проектов, и каждый из них — однозначная революция в жанре.

МЕДАЛИ "ИГРОМАНИИ"



Такую медаль получают игры, на которые стоит взглянуть — их графика поражает воображение.



Эта медаль указывает на игры, которые в корне меняют наши представления о жанрах или приносят в них свои, уникальные идеи.



Знак качества, обозначающий стопроцентный хит. Покупая игру, награжденную этой медалью, вы никогда не ошибетесь в выборе.



Таким значком отмечаются игры, карточки из которых попадают на постер "Игромании".



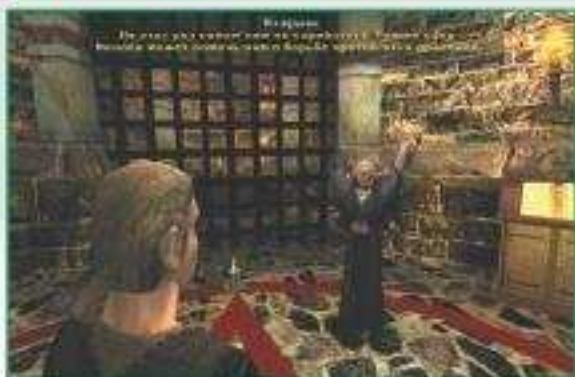
Значок говорит о том, что эта игра стала темой обложки "Игромании".



Этим значком отмечены игры, которые поддерживают программу компании NVIDIA (подробности см. на CD/DVD в разделе "ИнфоБлок").

Готика II: Ночь Ворона (Gothic 2: Night of the Raven)

Жанр: RPG ■ Издатель/Разработчик: JoWood Productions/Piranha Bytes
■ Издатель в России/Локализация: Акелла



Каждый любитель ролевых игр знает, что такое «Готика». Всем же остальным поясним: это — одна из лучших RPG с невиданной свободой действий, отличным сюжетом, интересными заданиями и длинными разветвленными диалогами. Окрыленная успехом компания **Piranha Bytes** выпустила вторую часть игры, которая стала еще больше, красивее и интереснее, и уже принялась за третью серию. Однако ее нам увидеть предстоит еще очень нескоро, а вот состряпанный для поддержания аппетита аддон можно отведать уже сейчас.

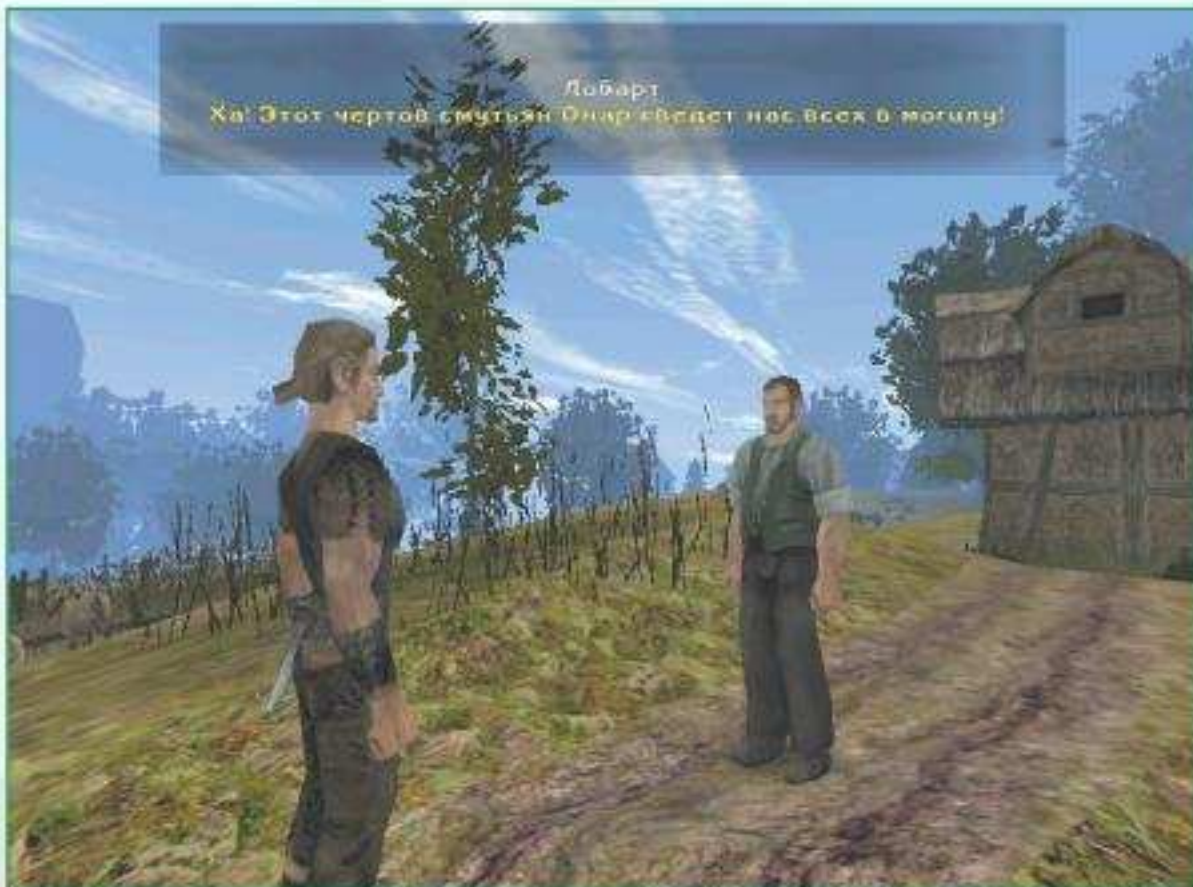
«Готика II: Ночь Ворона», по сути, — все та же «Готика II», но немного улучшенная и дополненная, таким и должен быть уважающий себя аддон. Самое важное добавление — новая локация Яркендар, в которой нашли себе пристанище маги воды (о них ничего не было слышно со времен первой части игры), бандиты и пираты. Соответственно, появились и три новые фракции: «Кольцо воды» и упомянутые выше бандиты с пиратами. Ну и, конечно же, в Яркендаре мы встретим страшных монстров, найдем ценные артефакты, побываем на побережье моря и исследуем загадочные руины.

Из других нововведений стоит отметить глобальный квест, связанный с разгадкой тайн давно исчезнувшей цивилизации, и кое-какие поправки в баланс. Монстры и оружие стали значительно сильнее, однако, чтобы взять в руки приличный меч, придется изрядно подкачать силу. А это не так легко, учитывая, что повышение характеристик героя обходится теперь в большее количество очков опыта. Появились и новые умения вроде изучения древних языков, а некоторые старые подверглись изменениям. На возможность использовать арбалет теперь влияет значение ловкости, лечебные зелья стали менее эффективными, а любой волшебный свиток ныне расходует ровно пять очков маны, что заметно облегчает прохождение игры в том случае, если вы не играете магом. Само собой, разработчики добавили немало новых заклинаний. Появились и интересные предметы, например ремни (раньше их вообще не было) или амулет, помогающий искать различные предметы. Благодаря всем этим добавкам игрок рискует погрузиться в мир «Готики II» на сто и более часов — такова теперь средняя продолжительность игры.

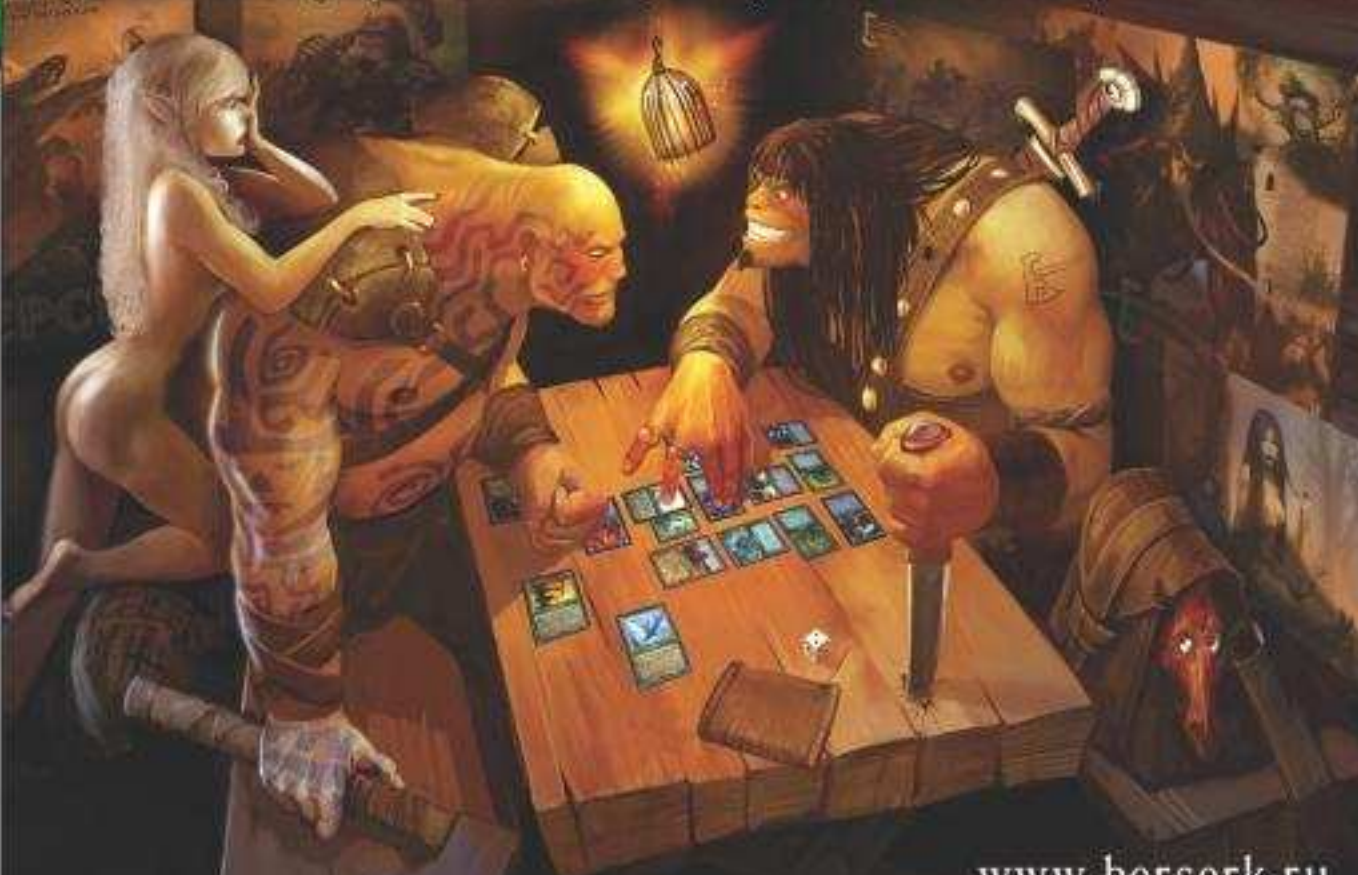
ПЕРЕВОД: «акелловцы» очень торопились выпустить аддон в первом квартале этого года, в результате чего в локализации не только остались многие старые ошибки, но добавились еще и новые. Изредка некоторые герои, например Ксардас, начинают говорить чужими голосами, что очень заметно и режет слух. Впрочем, если взглянуть на ту без преувеличения огромную работу, которую проделали локализаторы, эти недостатки кажутся песчинкой в море качественного текста и прилично-го звука. Однако надеемся, что патчи не заставят себя ждать.

Оценка: 8,5

Локализация:



КОЛЛЕКЦИОННАЯ КАРТОЧНАЯ ИГРА



www.berserk.ru

БЕРСЕРК

Покупайте в магазинах и клубах:

В Москве:

- Магазины сети "СОЮЗ": ЦУМ, ул. Петровка, д. 2, эт. 6, (м. Театральная), тел. 924-8542. "Диск", Ленинский пр-т, д. 11, (м. Октябрьская), тел. 237-8230.
- Магазин "Молодая Гвардия", ул. Большая Полянка, д. 28, (м. Полянка), тел. 238-5001.

- Московский Дом Книги, ул. Новый Арбат, д. 8, (м. Арбатская), тел. 789-3591.
- Магазин "Звезда", ул. Милашенкова, д. 22, (м. Дмитровская), тел. 210-8871.
- "BG-клуб", ул. 2-ая Кабельная, д. 10, (м. Авиамоторная), тел. 926-4082.
- Клуб "Портал", 4-й Ростовский пер., д. 2/1, (м. Смоленская), тел. 248-4903.
- Магазин "Алегрис", ул. Мясницкая, д. 20, (м. Лубянка), тел. 928-3337.

По России и СНГ:

- Белгород. Магазин, ул. Шаландина, д. 25 (2 этаж), тел. 8-910-321-2968.
Волгодонск. Магазин "Деигай Ру", ул. Ленина, д. 100, upput@mail.ru
Екатеринбург. Клуб "Мох Malachite", ул. Малышева, д. 129, д/к "Огонек", тел. 8-904-981-7281, Интернет-магазин: www.magicportal.ru
Ижевск. Магазин "Перекресток", ул. Карла Маркса, д. 302, daminic@udm.net
Киев. Клуб "Легенда", б-р Труда, д. 5, (м. Дарниця), тел. 8-044-206-0474.
Клуб "Берсерк", тел. 8-087-791-6406, with-night@yandex.ru
Краснодар. "Краснодарский дом книги", ул. Красная, д. 43.
Красноярск. Магазин "СТЕК", ул. К. Маркса, д. 48, тел. 65-25-71.
Новосибирск. Магазин "Ice Hammer", Красный пр-т, д. 70, terik@online.nsk.ru. Клуб "Легенда", ул. Республиканская, д. 12/1, тел. 8-913-923-35-88.
Нижний Новгород. Клуб "Легенда", пр-т Гагарина, д. 190, тел. 31-87-26, rudyard@hotmail.com
Пенза. Клуб "Берсерк", ул. Лазо, д. 2, тел. 43-55-53.
Пермь. Клуб "ДТЮ", ул. Советская, д. 56, тел. 8-902-479-8699, amberson@mail.ru
Ростов. Магазин "Пр. Электроник", ул. Кошачина, д. 69.
Самара. Клуб "Берсерк-Самара", пр-т Карла Маркса, д. 370, тел. 8-905-301-0808, mreddy@rol.ru
Санкт-Петербург. Клуб "Саргона", Новочеркасский пр-т, д. 47/1, тел. 445-10-54. Магазины сети "Буквоед" и "Книжный салон". Магазин "Арт-Миниатюры", ул. Седова, д. 11, тел. 332-1828.
Ставрополь. Клуб "Берсерк", тел. 8-902-741-8791, john_cobra@mail.ru
Тверь. Магазин "Арматура", ул. Горького, д. 124, тел. 8-910-531-7659.



ВНИМАНИЕ!

Онлайн-версия игры "Берсерк":

Первая российская сетевая коллекционная карточная игра. Минимальные требования к компьютеру и Интернет соединению. Все правила настольной версии перенесены в компьютерный аналог. Никакой регистрационной и абонентской платы, только чистый геймплей на сайте:

WWW.BERSERK-ONLINE.COM



- Тольятти. Клуб "Кантри", ул. Степана Разина, Дворец Пионеров, ком. 340, тел. 8-92-777-1865, jamira@avtograd.ru
Тюмень. Клуб "Лабиринт миров", ул. Орджоникидзе, д. 56, корп. 2, yan@berserk.com.ru, www.mazeofworlds.ru
Челябинск. Клуб "Берсерк", тел. 8-905-838-1448, ilja_turomec@pisem.net
Республика Беларусь. Официальный дилер Клуб "Цитадель", тел. 8-029-732-7135 и 8-029-736-1160, yoda@mail.ru
Интернет-магазин "ОЗОН": www.ozon.ru

Адреса других магазинов и клубов вы найдёте на сайте:

WWW.BERSERK.RU

По вопросам оптовых заказов обращайтесь к производителю игры, ООО "Мир Фэнтези", тел. (095)740-6826, e-mail: mail@berserk.ru

Freedom Force vs the 3rd Reich

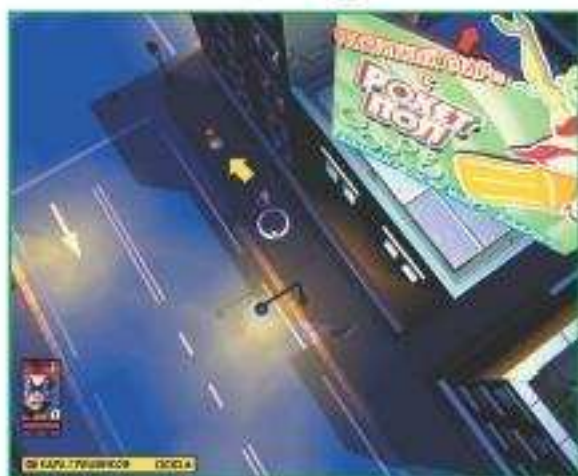
Жанр: RTS/RPG ■ Издатель/Разработчик: Vivendi Universal Games/Irrational Games
■ Издатель в России/Локализация: Новый Диск ■ Полная рецензия: Игромания №4/2005

Freedom Force 2002 года выпуска знаменита тем, что стала чуть ли не первой действительно интересной и чертовски стильной игрой о супергероях на PC. **Freedom Force vs the 3rd Reich** прославился тем, что стал... второй такой игрой! Процесс раздачи супергеройских тумачков всевозможным суперзлодеям все так же увлекателен. И что интересно — ведь то же самое было и раньше. Сотрудники **Irrational Games** всего лишь добавили новых героев, подлатали движок да сочинили свежий сюжет. И этого публике оказалось достаточно для того, чтобы снова прийти в полный восторг от игры.

ПЕРЕВОД: перед «Новым Диском» стояла очень сложная задача: локализовать игру, очарование которой наполовину состоит из диалогов и стильной озвучки. И надо сказать, что справилась компания с ней на все сто. Даже шрифты здесь очень похожи на те, что были в оригинале. Русский звук, конечно, чуточку похуже, но это вполне естественно. Тем не менее актеры и переводчики старались вовсю, так что пафосно-дурацкие супергеройские диалоги слушаются и читаются на ура. Всевозможные надписи, плакаты и даже неоновые вывески также переведены на наш родной язык. Единственный замеченный огрех (да и то огрех с натяжкой) — различия между речью персонажей и субтитрами на экране. Но это уже мелочи, да к тому же довольно редкие.

Оценка:  8,5

Локализация: 



Воздушный десант (Airborne Troops)

Жанр: Action ■ Издатель/Разработчик: Widescreen Games/Playlogic International
■ Издатель в России/Локализация: Акелла

Компания **Widescreen Games**, которую не пнул только ленивый за их **Frank Herbert's Dune**, вновь выходит на сцену с игрой **Airborne Troops**. В ней нас в который уже раз отправляют в 1944 год и опять заставляют принять участие в высадке союзников на территории Нормандии.

Главгерой Джон Уэлш отчаянно пытается быть похожим на Сэма Фишера: крадется по полуразрушенным улочкам, прячется в тени, тихо режет глотки фашистам. И все бы было хорошо, если бы не было плохо. Основной просчет разработчиков — система обнаружения героя неприятелем. Она примитивна: если Джон находится на свету, то противники его непременно замечают и поднимают тревогу, если же прячется в тени (заранее нарисованной, кстати) — насвистывая, проходят мимо, как ни в чем не бывало. Даже если тень эта образуется от мусорного бака в летний солнечный день. Усугубляет дело почти нулевая интерактивность уровней: ни лампочку разбить, ни бутылку кинуть, дабы привлечь внимание врагов. Добавьте сюда исчезающие трупы (это в стелс-экшене!) и корявую графику с анимацией — и получите полное представление об этой игре.

ПЕРЕВОД: к локализаторам, в отличие от разработчиков, претензий никаких нет: добротный перевод текста, нормальные шрифты, стилизованная под военное кино озвучка. В общем, не шедевр, но сделано на очень хорошем уровне.

Оценка:  3,5

Локализация: 



Джек-Потрошитель (Jack the Ripper)

Жанр: Квест ■ Издатель/Разработчик: The Adventure Company/Galilea Multimedia
■ Издатель в России/Локализация: Новый Диск

О Джеке-Потрошителе, маньяке-убийце конца XIX века, слышали, наверно, все. Немалую роль в этом сыграли многочисленные споры о его личности, а также книги, фильмы и, конечно же, игры.

В **Jack the Ripper** дело происходит спустя тридцать лет после знаменитых лондонских событий. Джек перебрался в Нью-Йорк и уже успел заявить о себе двумя новыми убийствами. И вот репортер одной из газет Джеймс Палмер вынужден по наставлению жаждущего сенсации главного редактора заняться собственным расследованием.

«Джек-Потрошитель» — это скорее интерактивная книга, нежели квест. Загадок здесь очень мало, да и те, что есть, довольно просты, хотя и интересны. Большую же часть игры нам предстоит шататься по нескольким локациям и общаться с ключевыми персонажами. Сюжет прямее линейки, так что из диалогов мы будем получать только общую информацию и подсказки, куда отправиться дальше. Сами персонажи довольно интересны и хорошо проработаны.

Графика не то чтобы совсем ужасна, но и хорошей ее назвать трудно. Размытый задний фон, по которому разгуливают трехмерные модельки людей, больше похожие на детей папы Карло, да пугающая особо впечатлительных геймеров анимация — вот и все, чем может похвастаться движок игры.



ПЕРЕВОД: Очень качественная локализация. Актеры подобраны просто идеально, надписи на афишах и стенах домов переведены, документы, которые встречаются по ходу игры, поражают оригинальными шрифтами и литературным текстом. В укор переводу можно поставить лишь отвратительный шрифт субтитров.

Оценка:  5,5

Локализация: 

Танкисты Второй мировой (World War II Tank Commander)

Жанр: Action ■ Издатель/Разработчик: Sylum Entertainment/Merscom
■ Издатель в России/Локализация: 1С/Погрус

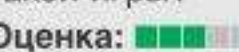
«Танкисты Второй мировой» — типичный пример того, как не надо делать аркадные стрелялки. В игре нам предлагается взяться за полированные рычаги управления американского танка М4 «Шерман» и очистить от противника десять уровней. Вся беда в том, что действие это успевает надоесть прежде, чем начнется.

Первое, что бросается в глаза, — ужасная графика: мутные размазанные текстуры, хронический недостаток полигонов и абсолютно никакие спецэффекты заставят многих игроков немедленно окончить игру и больше никогда ее не запускать. Оставшиеся смельчаки непременно заметят, что все объекты на уровнях наглухо приколочены к земле. Даже хлипкий на вид заборчик является непреодолимым препятствием для многотонного танка. Окончательно выводит из себя отсутствие возможности намотать на гусеницы вражескую пехоту.

Противников немного, да и те, что есть, обычно предпочитают стоять на месте, изредка постреливая. Ваши напарники ездить, конечно, умеют, но исключительно благодаря скрипам. Поставьте свой танк на пути одного из них — и рискуете помереть со смеху. Ну и каким словом можно охарактеризовать геймплей при таком положении дел? Если отбросить непечатные, останется одно — «скука».



ПЕРЕВОД: Переведено очень неплохо: стиль текстов ровный, откровенных ляпов не видно. Единственная претензия к локализаторам — слишком бледный шрифт, используемый для брифингов. Но так ли уж это важно для такой игры?

Оценка:  3,0

Локализация: 

Миротворцы: Возмездие (Joint Operations: Escalation)

Жанр: Action ■ Издатель/Разработчик: NovaLogic/NovaLogic ■ Издатель в России/Локализация: 1C/snowball.ru ■ Полная рецензия: Игромания №11'2004



В Россию приехал очередной аддон к игре **Joint Operations**. В нем нас отправляют воевать с индонезийскими повстанцами в составе спецназа одной из семи стран: Индонезии, США, Великобритании, Германии, Австралии, Франции или России. В игре присутствует одиночная кампания из четырнадцати миссий, но предназна-

значена она в основном для обучения и тренировок. Главное в Joint Operations — это, как и прежде, мультиплеер.

В предыдущей части в потасовках главную роль играла пехота, а различная техника использовалась в основном для того, чтобы быстро доставить бойцов поближе к фронту или же зайти неприятелю в тыл. В Escalation разработчики добавили тяжелую технику: два боевых вертолета (Apache и Ka-52) и два танка («Абрамс» и Т-80), так что акценты теперь немного сместились. Впрочем, подбить вертолет или танк — проще простого. Еще из новой техники стоит отметить мотоцикл, преимущество которого — в маневренности и высокой скорости.

Несмотря на огромное количество тактических возможностей, игра на большинстве открытых серверов напоминает что угодно, кроме осмысленных боевых действий. И это неудивительно: вряд ли кто-то сможет заставить действовать сообща 150 не знакомых друг с другом людей с разных концов света. Есть, конечно, и слаженные команды, но встречаются они очень редко. Так что Joint Operations — это прежде всего игра для удовольствия: в небе летают вертолеты, на земле плюются снарядами танки, над головой свистят пули, а где-то вдалеке группа парашютистов высаживается во вражеский тыл. Благодаря улучшенному движку, выдающему очень качественную картинку, и отличным спецэффектам ощущаешь себя героем очередного голливудского блокбастера про войну, не меньше.

Стоит сказать и пару слов о недостатках игры. NovaLogic одним ухом прислушалась к пожеланиям фанатов и чуточку уменьшила размеры карт по сравнению с **Joint Operations: Typhoon Rising**. Другое же ухо, в которое кричали и требовали хоть немного понизить «смертность» виртуальных бойцов, так и осталось глухо. В результате начинать игру с начала приходится гораздо чаще, нежели хотелось бы. Единственная радость — бронжилеты нескольких видов, которые позволяют чуточку отсрочить гибель. Но все равно такое положение дел немного раздражает.

ПЕРЕВОД: Главная изюминка локализации — это то, как переведена одиночная кампания. Локализаторы из snowball.ru, следуя давней традиции (все экшны от NovaLogic они переводят в одном ключе), под завязку наполнили игру армейским юмором. Проходить обучение под шуточки прожженного вояки очень весело, а главное — материал схватываешь на лету.

Оценка: ■■■■■■■■■■ 7,5

Локализация: 😊



Коллекционные Карточные Игры новое развлечение нового века!

www.sargona.ru

Появившись в 1993 году, они захлестнули мир подобно цунами!

Собрав свою уникальную коллекцию и умело используя разнообразные игровые комбинации, вы превращаетесь в могущественного волшебника, чья сила возрастает с каждой игрой!

ККИ — это:

- модный стиль жизни
- отличный отдых с друзьями
- новые знакомства и впечатления
- путешествия по всему миру
- настоящий спорт: турнирная сетка, мировой рейтинг, чемпионский титул и потрясающие призы
- коллекционирование уникальных карт
- превосходство интеллекта над силой

Выбирай на свой вкус:



Magic: the Gathering — лучшая игра всех времен и народов, непревзойденная классика жанра, недостижимый эталон для всех ККИ в течение 12 лет! Играть однозначно. Точка.



WarCry — великолепная игра с простыми правилами и шикарным геймплеем по вселенной WarHammer Fantasy. Стилистые рисунки и отменное качество — лучший выбор коллекционеров.



Небожители — самобытная русская игра в стиле фэнтези, вобравшая в себя все лучшее, что было создано в ККИ за последние 10 лет. Оторваться невозможно. Однозначно лучшая отечественная ККИ!

Не забудь защитить свою коллекцию! Выбери свой стиль из огромного числа аксессуаров для ККИ.

Не верь нашим словам — приди и убедись сам!

Москва Клуб "Портал" 4-й Ростовский пер., 2/1 ☎ 248-49-03 • МДК на Н. Арбате Новый Арбат, 8, 1 этаж, отдел канц. товаров ☎ 789-35-91 • Медиатека (Горбушка) Багратионовский пр., 7, корп. 3, пав. F2-024 ☎ 737-74-75 • Детский мир Театральный проезд, 5, 1 этаж, отдел "Книги" ☎ 781-09-94 • Дом игрушки ул. Большая Якиманка, 26, 2 этаж ☎ 238-00-96 • Хобби и настольные игры ул. Мясницкая, 20, стр. 1 ☎ 928-33-37 • "BG-club" ул. 2-я Кабельная, 10 ☎ 926-40-82 • Клуб "Легион" Каширское шоссе, 52, ДК "Москворечье" ☎ 324-04-74

Санкт-Петербург Клуб "Саргона" Новочеркасский пр., 47/1 ☎ 445-10-54 • Большой Гостиный Двор Невский проспект, 35 • "Знайка" пр. Косыгина, д. 19, корп. 3 • "Арт Миниатюры" ул. Седова, 11а ☎ 332-18-28 • Сеть магазинов "Книжный салон" • Сеть магазинов "Буквоед"

Киев Клуб "Легенда" б-р Труда, 5 ☎ 206-04-74 • "Дом игрушек" ул. А. Малышка, 3д ☎ 573-39-79 • "Компьютер Ленд" ул. Дмитриевская, 2 ☎ 490-67-92 • Сеть магазинов "Евростар"

Винница Клуб "Spellscapе" пр. Космонавтов, 7 ☎ 8 (050) 318-36-93 • **Витебск** Клуб "ЗодиаК" пр. Фрунзе, 44а ☎ 24-28-36, 710-22-78 • **Волгоград** Клуб "Цитадель" 7-я Гвардейская ул., 17а • **Воронеж** "Арена" ул. Хользунова, 104 ☎ 8 (910) 241-90-04 • **Донецк** Клуб "Арена" ул. Благовещенская, 1 ☎ 8 (097) 930-66-67 • **Екатеринбург** Клуб "Мох Malachite" пр. Ленина, 69, корп. 12 ☎ 8 (922) 208-78-30 • Магазин "Поле боя" ул. Малышева, 122, ТЦ "Малышевский", 2 этаж ☎ (904) 86-54972 • **Ижевск** Магазин "Перекресток" ул. Карла Маркса, 302 • **Иркутск** Клуб "СЭИ" ул. Лермонтова, 130 • **Кемерово** "Северный мост" ул. Красная, 10 ☎ (3842) 58-24-21 • **Красноярск** "Дайсвил" ул. Копылова, 66 ☎ 93-17-78 • **Львов** Клуб "Kamelot" ул. Вахнянина 29, к. 258 ☎ 8 (067) 754-32-50 • **Минск** ВЦ "Олимп", "Мир книг" • **Мурманск** "СОЮЗ-Мурманск" ул. Шмидта, 37 ☎ 45-17-37 • **Нижний Новгород** Клуб "Цитадель" пр. Гагарина, 110 • **Николаев** Клуб "IQ" ул. Лягина, 28, с.ш. № 34 ☎ 8 (067) 631-26-80 • **Новосибирск** "Игромир" ул. Ильича, 6 ☎ 30-37-58 • **Рязань** "Янг Фэшен" ул. Дзержинского, 73 ☎ 8 (920) 630-55-53 • **Самара** Книжный рынок, конт. № 3, ул. Антонова-Овсеенко ☎ 8 (903) 309-61-28 • **Севастополь** Клуб "Дракон" ул. Гоголя, 356, к. 3 ☎ 49-95-25 • **Симферополь** Клуб "Fortress" ул. Севастопольская, 114 ☎ (0652) 49-35-41 • **Тамбов** Магазин "Торговый мир", отдел "Хобби & игрушки", ул. Интернациональная, 45Б ☎ (0752) 72-88-11 • **Тверь** Центральный рынок, № 604 • **Харьков** Клуб "Mages Guild" пр. Ленина, 14, Университет Радиоэлектроники, к. 330 ☎ 8 (050) 5989148

Интернет-магазин: www.sargona.ru

По вопросам оптовых закупок обращайтесь в компанию Саргона:

тел. (095) 950-51-41

e-mail: Mail@Sargona.Ru

Мы работаем со всеми!



Лучшие из лучших. Горные лыжи 2005 (Ski Racing 2005)

Жанр: Спортивный симулятор ■ Издатель/Разработчик: JoWood Productions/ Coldwood Interactive ■ Издатель в России/Локализация: Руссобит-М



Иногда случается так, что никем, по большому счету, не ожидаемая игра вдруг оказывается очень интересной и увлекательной. Не хитом, нет — хиты не появляются из ниоткуда, они сообщают о себе задолго до релиза (исключения бывают, но очень редко). А вот золушки вроде **Ski Racing 2005** просто в один пре-

красный день оказываются на полках магазинов, кто-то их покупает и с удивлением обнаруживает, что игра-то — очень даже ничего и способна доставить немало радости своему хозяину. Причем для того, чтобы получить удовольствие, совершенно необязательно быть поклонником горнолыжного спорта: **Ski Racing 2005** настолько увлекательна, что способна вызвать интерес даже у африканского негра, который о снеге слышал только из рассказов шамана.

Подход у разработчиков серьезный, в игре есть все мало-мальски значимые трассы сезона 2004-2005. Плюс четыре вида состязаний: слалом, гигантский слалом, Super-G и скоростной спуск. Перед началом соревнований необходимо создать своего лыжника при помощи простенького редактора: выбрать страну (Россия присутствует), спортивный костюм, инвентарь (лыжи, палки) и т.д. Как только вы сделаете все это — добро пожаловать на чемпионат мира! Или, если не желаете геройствовать сразу, то в одиночные заезды на время и мини-турниры. Но чемпионат все-таки интереснее: участвуя в нем, можно, во-первых, открывать доступ к новым трассам, во-вторых, совершенствовать навыки вашего лыжника, а в-третьих, получать всякие приятные бонусы вроде фильмов с самыми зрелищными прыжками или падениями сезона.

Отдельно стоит сказать об улучшении навыков. На каждом этапе чемпионата есть несколько специальных заездов, за участие в которых вам будут начисляться очки опыта. Чем лучше ваш результат на трассе, тем больше их количество. Вручную распределять очки нельзя: игра сама решает, какие характеристики будут улучшены. Наша же головная боль — показать наилучший результат, дабы получить максимальную прибавку к характеристикам.

Ski Racing 2005 очень дружелюбна по отношению к игроку. Взять хотя бы возможность гонять под любимую музыку. Однако чтобы научиться кататься быстро и красиво, придется изрядно поднапрячься: первый удачный финиш вы совершите, скорее всего, попытки после двадцатой-тридцатой (накиньте еще десяток-другой, если у вас нет хорошего геймпада). Зато когда сделаете это, то непременно обратите внимание на динамичность игры: при скорости километров этак в 150-160 в час ветер натурально свистит в ушах.

ПЕРЕВОД: Текста в игре очень немного, в основном это разнообразные менюшки да коротенькие описания. Сделано все аккуратно и без ошибок.

Оценка: ■■■■■ 7,0

Локализация: 😊



Лучшие из лучших. Хоккей 2005 (Ice Hockey Club Manager 2005)

Жанр: Хоккейный менеджер ■ Издатель/Разработчик: JoWood Productions/ Greencode ■ Издатель в России/Локализация: Руссобит-М



До недавнего времени хоккейные менеджеры были достаточно редкими гостями в PC-краях. И вот — пропало: не так давно мы отыграли в отличный **NHL Eastside Hockey Manager**, на горизонте маячит **NHL Eastside Hockey Manager 2005**, а прямо сейчас можно попробовать на вкус **Ice Hockey Club Manager 2005**.

Самым большим разочарованием для всех любителей хоккея, скорее всего, станет отсутствие даже самой завалящей лицензии. В результате вместо настоящих имен хоккеистов мы наблюдаем пародии на них, а вместо фотографий — не блещущие качеством трехмерные модели. Пожалуй, это единственный серьезный недостаток игры, но он, к сожалению, способен свести все удовольствие от **Ice Hockey Club Manager 2005** на нет.

Если же все-таки закрыть глаза на отсутствие лицензии, то перед нами предстает вполне себе приличный менеджер. Начинается наша карьера с создания собственного альтер-эго, выбора клуба и лиги (в том числе можно выбрать Российскую лигу, что, по идее, должно радовать, но из-за отсутствия лицензии особой разницы между «нашими» и «не нашими» не чувствуется).

Самый ответственный момент в игре — формирование звеньев и настройка тактики для каждого из них. Заранее установленных схем здесь нет, вместо этого нам необходимо указать каждой пятерке игроков, как вести себя в нападении и обороне, играть ли по бортам или через центр, использовать ли прессинг и контратаки и т.д. Кроме четырех основных пятерок необходимо сформировать и звенья, которые будут играть на льду в случае численного превосходства нашей команды или команды противника.

Нельзя забывать и про тренировки: помимо расписания на неделю для всей команды можно разработать некоторым игрокам индивидуальный план занятий. Делается это в том случае, если, например, необходимо подтянуть какой-то отдельный навык до общего уровня.

Результаты игр сильно зависят от настроения хоккеистов. Поднять его можно, раскошелившись на какое-нибудь веселое мероприятие: внутриклубный праздник, полет на дельтаплане или поход всей командой в театр. Для повышения тонуса подопечных можно отправить их на хорошую спортивную базу. Конечно же, разработчики не обошли стороной постройку собственного стадиона, поиск спонсоров для команды, заботу о фанатах и много других приятных мелочей.

ПЕРЕВОД: Локализаторы делали свою работу спустя рукава да к тому же пожалели денег на хорошего спортивного консультанта. Результат — множество досадных недочетов и ляпов. Например, вместо всем привычного «звена» используется термин «блок», вместо «тотализатора» — непонятное «тото». Качество текста тоже хромает на обе ноги: очень много проблем с согласованиями, например. Особенно это заметно в режиме обучения.

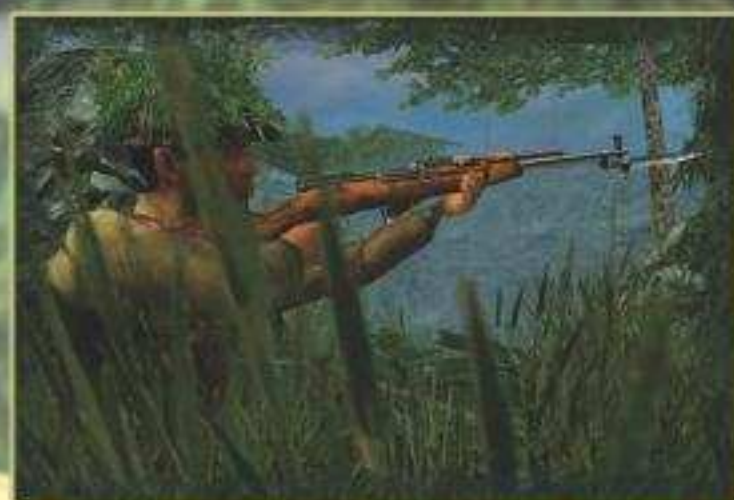
Оценка: ■■■■■ 7,0

Локализация: 😊



ВЬЕТКОНГ

КУЛАК АЛЬФА



A Take2 Company



ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ И ПРОЕКТЫ

Представляем вашему вниманию обновленный сводный список отечественных локализаций и проектов.

Данная таблица состоит из двух разделов, которые, в свою очередь, разделяются на подразделы:

1) ПОСТУПИЛИ В ПРОДАЖУ. Сюда помещаются все те игры, ко-

торые недавно поступили в продажу и которые уже можно купить.

2) НОВЫЕ АНОНСЫ. Здесь приводится информация по всем локализуемым играм, выходящим как в отдаленном будущем, так и в самое ближайшее время. Когда мы точно знаем, что игра уже поступила на прилавки, и вы можете ее приобрести, мы перемеща-

ем информацию о ней в раздел "Поступили в продажу".

3) В РАЗРАБОТКЕ. Здесь размещаются те отечественные проекты, которые в данный момент находятся в разработке.

Полный список локализуемых игр, а также информацию о тех локализациях и отечественных проектах, что уже можно купить,

мы публикуем на наших компакт-дисках и DVD в разделе «По журналу». Таблица представлена в формате xls.

Редакция «Игромании» напоминает, что вся информация о датах выхода локализаций, включая изменения и обновления, поступает к нам от отечественных издателей.

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

Поступили в продажу

- **Xenus: Точка Кипения**
Дата: май 2005 • Рос. издатель/разработчик: Руссобит-M/Deep Shadows
- **Братья Пилоты 3D-2. Тайны клуба собаководов**
Дата: апрель 2005 • Рос. издатель/разработчик: 1C/К-Д ЛАБ
- **Койоты**
Дата: май 2005 • Рос. издатель/разработчик: 1C/Arise
- **Пограничье**
Дата: май 2005 • Рос. издатель/разработчик: 1C/Сатурн плюс
- **Серп и молот**
Дата: апрель 2005 • Рос. издатель/разработчик: 1C/Novic&Co

В разработке

- **Hard Truck Tycoon**
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: G5 Software/Бука
- **Jagged Alliance 3D**
Дата: осень-зима 2005 • Рос. издатель/разработчик: GFI/МиСТ лэнд — ЮГ
- **Lada Racing Club**
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: —/Geleos
- **Metalheart: Replicants Rampage**
Дата: лето-осень 2005 • Рос. издатель/разработчик: Акелла/Акелла
- **Neuro**
Дата: 2005 • Рос. издатель/разра-

ботчик: Руссобит-M/Revolt Games

- **PT Boats: Knights of the Sea (Морской охотник)**
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: 1C/Акелла
- **S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl**
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: GSC
- **The Fast and Funny**
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: Новый Диск/Geleos
- **Warfare**
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: GFI/МиСТ лэнд — ЮГ
- **Антикиллер**
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: Новый Диск/Qbik Interactive
- **Адреналин-шоу**
Дата: Осень-зима 2005 • Рос. издатель/разработчик: 1C/Gaijin Entertainment
- **Блицкриг II**
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: 1C/Nival Interactive
- **Братки**
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: GFI/VZlab
- **Бригада E5: Новый альянс**
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: 1C/Апейрон
- **В тылу врага II**
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: 1C/BestWay
- **Вивисектор. Зверь внутри**
Дата: 2005 • Рос. издатель/разра-

ботчик: 1C/Action Forms

- **Восхождение на трон**
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: 1C/DVS
- **Волкодав: Кровное братство**
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: Акелла/Primal Software
- **Восточный фронт**
Дата: лето 2005 • Рос. издатель/разработчик: Руссобит-M/Burult CT
- **Вторая Мировая**
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: 1C/1C: Maddox Games
- **Дальнобойщики 3**
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: 1C/SoftLab-NSK
- **Звездное наследие**
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: 1C/Step Creative Group
- **Искусство ограбления**
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: 1C/PIPE Studio
- **Карибский кризис: Ледниковый период**
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: G5 Software/1C
- **Корсары III**
Дата: лето 2005 • Рос. издатель/разработчик: 1C/Акелла
- **Магия крови**
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: 1C/Sky Fallen
- **Мор. Утопия**

Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: Бука/Ice-Pick Lodge

- **Не время для драконов**
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: 1C/Arise
- **Невский Титбит**
Дата: лето 2005
Рос. издатель/разработчик: Лайт-Проджект/VZlab
- **Ночной Дозор**
Дата: осень 2005 • Рос. издатель/разработчик: Новый Диск/Nival Interactive
- **Ночной Дозор racing**
Дата: осень 2005 • Рос. издатель/разработчик: Новый Диск/Psychocraft
- **Остров сокровищ**
Дата: лето 2005 • Рос. издатель/разработчик: 1C/Action Forms
- **Пираты XXI века**
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: Новый Диск/DIOsoft
- **Санитары Подземелий**
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: 1C/1C
- **Трудно быть богом**
Дата: 2006 • Рос. издатель/разработчик: Акелла/Акелла
- **Фаза: Исход**
Дата: 2005 • Рос. издатель/разработчик: Руссобит-M/Рога и Копыта

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ПРОЕКТЫ

Поступили в продажу

- **7 Sins**
Дата: май 2005 • Рос. издатель/локализация: Акелла/Акелла
- **Cold Fear**
Дата: май 2005 • Рос. издатель/локализация: Акелла/Акелла
- **Dead to Rights 2: Жестокое правосудие (Dead to Rights 2: Hell to Pay)**
Дата: май 2005 • Рос. издатель/локализация: Акелла/Акелла
- **Delta Force: Первая кровь (Delta Force: eXtreme)**
Дата: май 2005 • Рос. издатель/локализация: 1C/snowball.ru

- **Playboy: The Mansion**
Дата: май 2005 • Рос. издатель/локализация: Бука/Бука
- **SWAT 4**
Дата: май 2005 • Рос. издатель/локализация: Софт Клаб/Софт Клаб
- **TrackMania Sunrise (ТрекМания Sunrise)**
Дата: май 2005 • Рос. издатель/локализация: Бука/Бука
- **Битвы тяжеловесов (Heavyweight Thunder)**
Дата: май 2005 • Рос. издатель/локализация: Бука/Бука
- **Властители средневековья (Medieval Lords)**

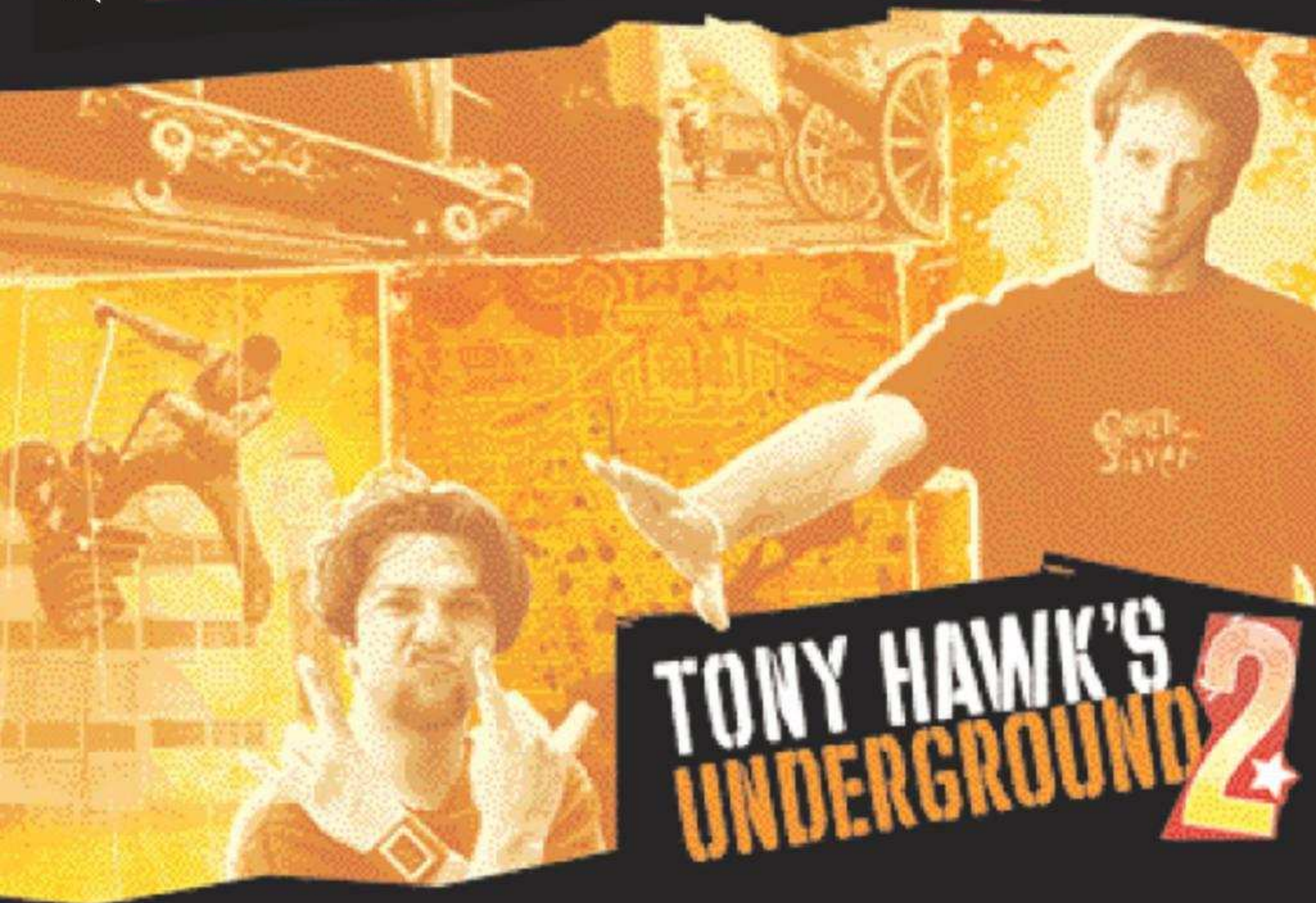
Дата: май 2005 • Рос. издатель/локализация: 1C/1C

- **Двойной форсаж (Road to Fame)**
Дата: май 2005 • Рос. издатель/локализация: Новый Диск/Новый Диск
- **Миротворцы: Возмездие (Joint Operations: Escalation)**
Дата: май 2005 • Рос. издатель/локализация: 1C/snowball.ru
- **Новые анонсы**
- **Age of Empires III**
Дата: 2005 • Рос. издатель/локализация: 1C/1C
- **Bad Day L.A.**
Дата: зима-весна 2006 • Рос. изда-

тель/локализация: Акелла/Акелла

- **Earth 2160**
Дата: 2005 • Рос. издатель/локализация: Акелла/Акелла
- **Juiced**
Дата: лето 2005 • Рос. издатель/локализация: Бука/Бука
- **Resident Evil 3: Nemesis**
Дата: 2005 • Рос. издатель/локализация: Акелла/Акелла
- **S.C.S. Dangerous Waters**
Дата: 2005 • Рос. издатель/локализация: Акелла/Акелла
- **Supreme Ruler 2010**
Дата: 2005 • Рос. издатель/локализация: Акелла/Акелла

СВОЙ В ДОСКУ!

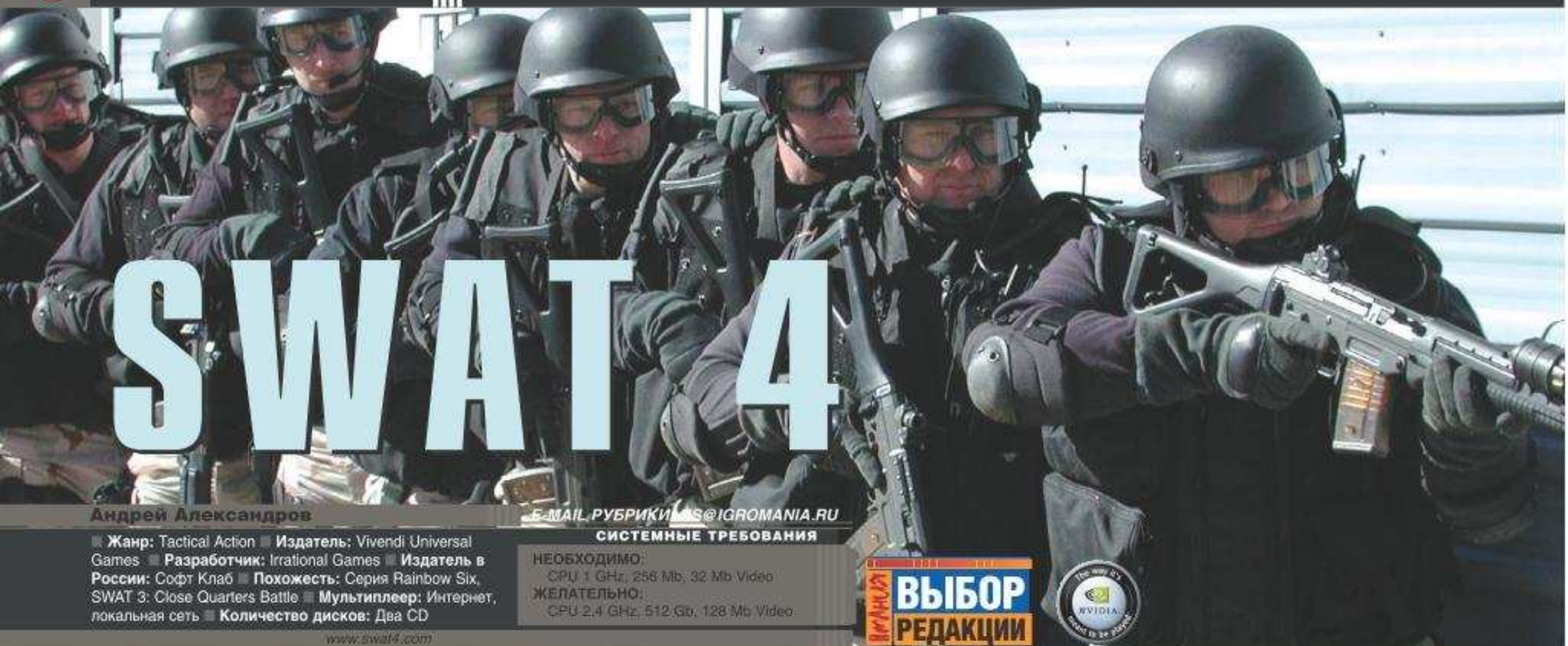


"ПУТЕШЕСТВИЕ В УВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ МИР СКЕЙТБОРДА" AG.RU



Технология Intel® Hyper-Threading на платформе Intel® Pentium® 4 обеспечивает отличную скорость и плавность работы игры





Андрей Александров

E-MAIL: РУБРИКИ LAS@IGROMANIA.RU

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Жанр: Tactical Action ■ Издатель: Vivendi Universal Games ■ Разработчик: Irrational Games ■ Издатель в России: Софт Клаб ■ Похожесть: Серия Rainbow Six, SWAT 3: Close Quarters Battle ■ Мультиплеер: Интернет, локальная сеть ■ Количество дисков: Два CD

НЕОБХОДИМО:
CPU 1 GHz, 256 Mb, 32 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2.4 GHz, 512 Gb, 128 Mb Video



SWAT почти всегда ждут. Любой преступник, захвативший заложников, знает: рано или поздно за его головой заявятся палачи. Так и происходит. Первым делом выставляется оцепление, чтобы удерживать разъяренных родственников захваченных и прочих идиотов, которые считают, что способны укротить негодяев лучше всех полицейских мира. Внутри кордона тем временем уже идет работа. Для руководства операцией организовывается временный штаб. Снайперы выдвигаются на свои «лежки» и начинают наблюдение. Детективы выясняют личности преступников и заложников. Специально обученные психологи стараются выйти на связь со злодеями, дабы выхватить из обрывистого телефонного разговора крупницы ценной информации: требования захватчиков, их примерное количество и психическое состояние. Штурмовики в это время готовятся к операции: изучают планы зданий, определяют точки входа, маршруты движения и задачи каждой группы. Отрабатывается каждая ме-

лочь, вплоть до того, в какую сторону будет смотреть боец, врываясь в очередную комнату.

А потом... Небольшой заряд взрывчатки выносит входную дверь, в которую тут же летит что-то маленькое и кругленькое. Скушавший в коридоре преступник истеричным голосом успевает выкрикнуть «What a...» — и его оглушает мощный взрывом световой гранаты. Одновременно с этим событием «отрабатывают» по целям снайперы, а в здание, громко матерясь, врывается сразу несколько штурмовых групп. Основная часть операции редко занимает больше нескольких минут, за которые спецназ уничтожает большинство преступников и зачищает все ключевые места здания.

Да, SWAT почти всегда ждут. И тем не менее, он умудряется приходить неожиданно. Прямо как в нашем случае.

Очень грустная история

Массовое вымирание тактических экшенов стало неприят-

ным сюрпризом почти для всех обладателей PC. Еще бы, ведь всего каких-то три года назад ничто не предвещало беды. Только-только отгремел великолепный **Ghost Recon** с оригинальной и в то же время очень удобной системой управления подчиненными. Отменно себя чувствовала и старушка **Rainbow Six**, очередная часть которой — **Rainbow Six: Raven Shield** — должна была установить новые стандарты качества в виртуальной борьбе с терроризмом.

Погода, как это всегда бывает, испортилась стремительно. Некий злодей, обитающий, понятное дело, в маркетинговом отделе — самой адской частичке любой компьютерно-игровой компании, — удумал перенести **Ghost Recon** и **Rainbow Six** на игровые приставки. Задумка эта, разумеется, ничем хорошим не кончилась: для консольщиков чужие игры оказались слишком сложны. Однако спецназ, как известно, не сдаётся, особенно если им руководит маркетинголог-камикадзе. Началась вторая атака, результат которой пла-

чевен. Первым на свалку отправился **Ghost Recon 2**: игру сначала упростили чуть ли не до уровня аркады, а потом и вовсе отменили ее выход на PC. Не лучше обстоят дела и с **Rainbow Six: Lockdown**: ищите в нашей «Прямой речи» интервью о том, что сотворили злодеи из **Red Storm** с продолжением самого сложного PC-экшена. Для тех, кому лень искать, ответим двумя словами: ничего хорошего. Упрощению подверглись практически все составляющие геймплея; теперь это, скорее всего, будет просто экшен, без каких-либо намеков на тактику.

Помощи, на первый взгляд, ждать было неоткуда. Да, тактическими экшенами очень любят «радовать» нас молодые команды разработчиков, но смотреть на их творения можно разве что через немытые линзы противоза — так общую убогость не видно. Ничего конкретного сказать нельзя было и про очередную часть **SWAT**. Эта серия всегда преподносила нам сюрпризы: произошла от славных квестов **Police Quest**, побывала интерак-



- 1 Дяденька пригнулся, пытаюсь увернуться от автоматной очереди. Ничего, следующая пуля попадет ему точно в голову.
- 2 Не танцплощадка, а молельный дом какой-то.
- 3 Я точно знаю — вы поддерживаете республиканцев! Грязные полицейские сволочи!
- 4 Вот оно — истинное лицо современной молодежи!



тивным фильмом (**Police Quest: SWAT**), тактической стратегией (**Police Quest: SWAT 2**), тактическим экшеном (**SWAT 3: Close Quarters Battle**). Последняя игра оказалась настоящей жемчужиной — интересная, реалистичная. Тем не менее **Vivendi** и **Sierra** почему-то решили двигаться совсем другой дорогой: **SWAT: Urban Justice**, очередная игра в серии, должна была стать простенькой стрелялкой «про спецназ». Но не стала. Сроки выхода раз за разом совершали путешествие в будущее, а из недр **Sierra** тем временем выскакивали столь неопрятные скриншоты, что страшно становилось даже видавшим многое рецензентам крупнейших компьютерно-игровых журналов. В итоге котенка придушили, а разработку новой SWAT-игры передали **Irrational Games** — компании пусть и опытной, но работавшей в совсем других жанрах. Будущее **SWAT 4** накрылось маскировочной сетью, через которую лишь изредка проскакивали бодрые обещания. Игрокам же оставалось лишь покорно ждать.

И вот, наконец, финал. Взрывчатка уже размещена на двери, и все готово к началу операции. Приступим?

Три... два... один...

С первых же минут знакомства понимаешь: сотрудники **Irrational Games** черпали вдохновение из бездонных кладезей **SWAT 3: Close Quarters Battle**. Никакого заигрывания с аркадностью: все здесь настолько честно и реалистично, насколько можно сделать в игре. Подчиненные вам «сватовцы» — не расстрелянная команда, а сотрудники полиции, в задачи которых, как ни странно, входит забота не только о заложниках, но и о преступниках. То есть жизни последних надо не прерывать, а сохранять: у нас тут Сумасшедшие Штаты Америки, где даже самый отъявленный бандюган может подать в суд на полицейского и выиграть процесс. Так что по-настоящему побаловаться с огнестрельным и смертельными-раны-наносащим оружием удастся лишь в первых миссиях — уже к середине кампании требования будут очень жесткими и за убийство вооруженного преступника (!) нас могут заставить переигрывать задание.

Что делать? Для начала — громко и грубо ругаться. Достаточно пары «а-ну-на-пол-гнидаааа!», подкрепленных выстрелом в

потолок, — и вот уже преступник, удивленный столь вопиющим бескультурьем блюстителей правопорядка, бросает оружие, поднимая руки. Против более морально устойчивых злодеев есть другое замечательное средство — нелетальное оружие. Добрая половина арсенала в игре — это газовые баллончики, ружья, стреляющие мешочками с горохом (!), гранаты, начиненные резиновыми шариками, и прочие замечательные вещицы, после знакомства с которыми противники теряют всякое желание стрелять и передвигаться.

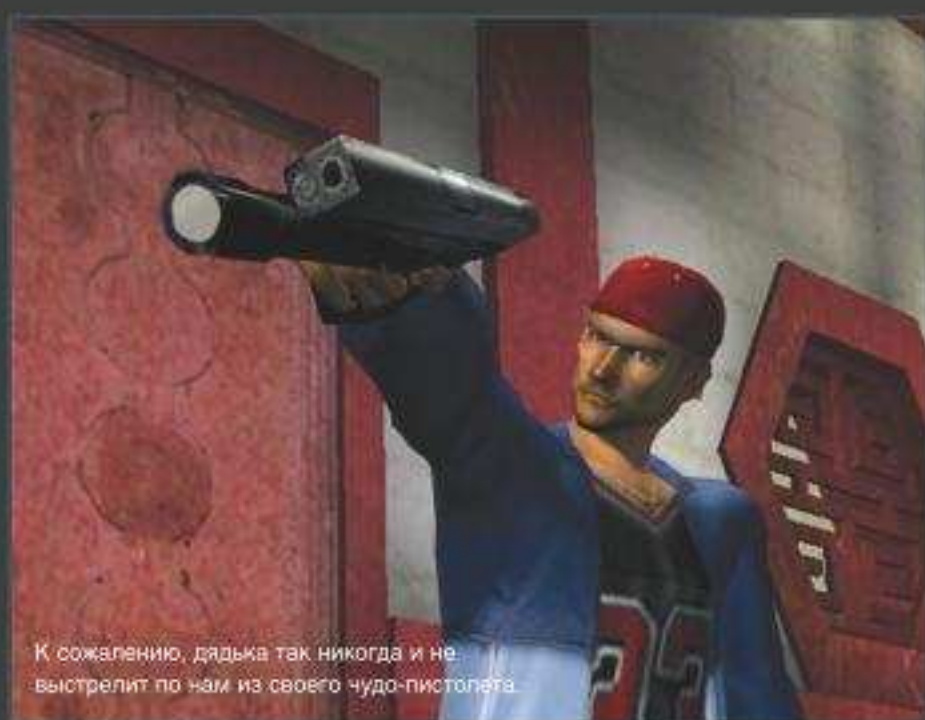
Внимание к специфике полицейских операций поражает. Так, например, командир группы, то есть мы, должен докладывать по радио в штаб о каждом освобожденном заложнике, убитом террористе и найденном стволе. Да-да, задачи уборщиков, собирающих оружие, также возложены на нас. Впрочем, в отличие от большинства аналогичных проектов, в **SWAT 4** внимание к деталям не повредило геймплею — настолько аккуратно и гармонично разработчики вписали всю эту, казалось бы, ненужную чепуху в игру. Заставляют надевать наручники на каждого освобожденного заложника? Так правильно, иначе какая-нибудь

Бетти, впад в панику, может начать носиться по всему зданию и в итоге перекроет снайперу сектор обстрела в самый важный момент. Поведение противников и заложников здесь вообще проработано просто отлично. Как вам следующий фокус: мы врваемся в темную комнату с винтовкой и начинаем громко орать на выскочившего навстречу бандита. Потом, увидев, как он бросил пистолет и, сдаваясь, поднял руки, снимаем с пояса «браслеты», дабы надеть их на запястья уже, казалось бы, беззащитного противника. И получаем пулю в лоб: у хитреца в запасе оказался еще один ствол.

Пятеро в шлемах

Гонять бандитов самостоятельно в **SWAT 4**, кстати, следует далеко не всегда. Вместе с нами на каждое задание отправляется еще четверо спецназовцев — злых, хорошо вооруженных и отлично обученных англоязычным ругательствам. Руководить ими предлагается с помощью достаточно стандартной для тактических экшенов системы контекстных меню. Навели прицел на дверь, щелкнули правой кнопкой мыши — и появился список доступных действий. Спецназовцы могут просто ворваться внутрь, а могут

Правосудие, которое так и не состоялось



Как уже было сказано в основной статье, рождение **SWAT 4** — ход вынужденный. Более трех лет **Sierra** потратила на разработку экшена под названием **SWAT: Urban Justice**. Первые факты о проекте впечатляли: 2006 год, Лос-Анджелес, охваченный войной двух преступных группировок, и офицеры SWAT'а, которые должны остановить эту самую войну. Разработчики признавали, что **Urban Justice** будет не таким реалистичным и сложным, как **SWAT 3: Close Quarters Battle**, и обещали взамен множество интересных вещей. Так, например, в новой части нам наконец-то собирались позволить сыграть за очаровательную девушку-спецназовца. Очень богатым обещал стать арсенал: по некоторым слухам, «сватовцев» можно было даже экипировать «калашниковыми» — невиданная наглость и дерзость.

Увы, всем этим планам не довелось воплотиться в жизнь. Многократный срыв сроков выхода и графическая убогость — такое мало какой игре прощают. Не стала исключением и **SWAT: Urban Justice**. Разработку же новой игры — **SWAT 4** — отдали **Irrational Games**, которые, как видно из оценки, полностью оправдали ожидания фанатов серии.



Spellforce

*Spellforce - одна из самых
успешных стратегий
в истории компьютерных игр*

*Необъятная магическая
вселенная в ваших руках!*



phenomic
GAME DEVELOPMENT

JoWood
Productions

GFI
GAME FACTORY INTERACTIVE

Russobit-M
WWW.RUSSOBIT-M.RU

M. Video

© 2005 «Phenomic Game Development». All Rights Reserved. © 2005 «JoWood Productions». All Rights Reserved.
© 2005 «Game Factory Interactive». All rights reserved. © 2005 «Руссобит-Публишинг». Все права защищены.
Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 211-10-11, 967-15-80. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (095) 979-55-59,
а также на форуме по адресу: <http://www.russobit-m.ru/forums/>
Розничная продажа в магазинах фирмы "М. видео"

PROJECT: SNOWBLIND

Игорь Варнавский

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Жанр: Action ■ Издатель: Eidos Interactive ■
Издатель в России: Новый Диск ■ Разработчик:
Crystal Dynamics ■ Локализация: Новый Диск ■
Похожесть: Deus Ex, Halo ■ Мультиплеер: Интернет,
локальная сеть ■ Количество дисков: Один DVD

НЕОБХОДИМО:
CPU 1,5 GHz, 256 Mb, 64 MB Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2,4 GHz, 512 Gb, 128 Mb Video

www.projectsnowblind.com

Тссс! Не говорите ни слова, нас могут подслушивать. Когда вы дочитаете до конца этот текст, они уже будут входить в ваш подъезд, так что времени мало. Вне зависимости от того, кто за вами придет — якудзы в безупречных костюмах с бесстрастными лицами, лазерными удавками и загадочными черными коробочками с логотипом Playstation 2 (что в ней прячут — никому доподлинно не известно) или рослые дяди биллы с приклеенными улыбками и увесистыми Xbox под мышкой, — результат будет один: вам вколют Т-вирус, вы купите приставку и будете целыми днями втыкать в телевизор пустыми глазами зомби, покидая дом лишь для того, чтобы сожрать очередного писишника. Вы навсегда забудете о нормальных играх (т.е. тех, которые запускаются только после третьего апгрейда и пятого патча) и будете всю жизнь поглощать игры от таких же зомби-разработчиков, день за днем штампуя посредственность. **Rainbow Six**, **Ghost Recon**, **Deus Ex** — когда-то эти игры блистали на PC,

сегодня же они превратились в серенькие консольные боевички, совершенно неприметные на фоне сотен таких же однотипных собратьев. Это не моя паранойя, это настоящий заговор, который... Стойте, кто вы? Что это за шприц, нет-нет, пожалуйста, не надо, не надо, не надооооо!..

Шоб попроче было

Провал **Deus Ex** и **Deus Ex: Invisible War** убедил дядечек из **Eidos Interactive**, что выпускать подобные игры на PC и дальше резона нет. **Ion Storm** очень кстати закрылась, и новый проект из этой вселенной поручили **Crystal Dynamics**, авторам серии **Legacy of Kain** и седьмой части **Tomb Raider** (которая еще только разрабатывается). Директива начальства была ясна и понятна: шутер с мультиплеером и как можно проще — без этих ваших ролевых выкрутасов! Название менялось три раза: сначала игра отзывалась на **Deus Ex: Clan Wars**, потом ее переименовали в **Snowblind**, а чуть позже — **Project: Snowblind**. Как

теперь выяснилось, все эти переименования оказались отнюдь не случайны: в **Project: Snowblind** не осталось от **Deus Ex** ровным счетом ничего.

Середина двадцать первого века (если быть точным — 2065 год), Гонконг. Человечеству угрожает очередной всемирный заговор. Возмутителем спокойствия стал мятежный китайский генерал Янь-Ло (в котором не осталось ничего человеческого — одни лишь имплантанты), задумавший взорвать в крупнейших городах мира электромагнитные бомбы, чтобы вывести из строя всю технику и тем самым отбросить их население в каменный век. Сепаратистская организация генерала, оснащенная по последнему слову техники и не испытывающая никаких проблем с людскими ресурсами (действие как-никак происходит в Китае), действует столь успешно, что вскоре практически полностью вытесняет из Гонконга правительственные войска. Вся надежда, как водится, только на главного героя — наноаугментированного лейтенанта

Нейтана Фроста. Погибнув на поле боя (этот балбес кинулся спасать товарища за секунду до взрыва ракеты), Нейтан был возвращен к жизни стараниями медиков, начинивших его электроникой по самые гланды.

Вот он, казалось бы, повод для ностальгической радости и слез умиления — ведь такие же гаджеты были и в **Deus Ex**! Но первые же полчаса игры от лица наноаугментированного лейтенанта (в самом начале мы играем еще за простого смертного) расставляют все по своим местам. Из всех гаджетов полезными оказываются только роботы-паучки, самостоятельно атакующие врагов. Все остальное — ненужный балласт, вставленный в игру «чтобы было». Визор нужен лишь на одном из финальных уровней, где Нейтан сталкивается с невидимками, напоминающими солдат-призраков из **Starcraft**. Энергетический щит, защищающий от ранений, быстро съедает все запасы энергии — и потому проку от него тоже немного. Непонятно, как и зачем затесавшаяся сюда гравипушка



- 1 «Скорее-скорее, схватки уже начались!»
- 2 Отведав аугментированного кулака, сепаратисты разлетаются, как котята.
- 3 Хотите верить, хотите нет, но этих роботов тоже можно забить кулаками. Причем это будет даже быстрее, чем расстреливать их из автомата.
- 4 Шейдеры, DirectX 9.0 и лицевая анимация — похоже, ни об одной из этих вещей в **Crystal Dynamics** еще даже и не слышали.



Мультиплеер: ужас и моральный террор

Игра изначально задумывалась как некий мультиплеерный спин-офф во вселенной Deus Ex, поэтому сетевой игре разработчики должны были уделить особое внимание. Западные рецензенты почему-то расхваливают мультиплеер на все лады, но мы, поиграв пару часиков, так и не поняли почему. Побитые молью режимы и их вариации — Deathmatch, Team Deathmatch, Assault, Tactical Assault, Demolition, Quick Demolition, Capture the Flag, Fast Flag Capture и Hunter. Ничем не примечательная техника — роботы, танки, автомобили. Деление на классы — пехотинцы, тяжеловооруженные пехотинцы, снайперы и далее по списку. Чего, блин, особенного?.. «Игромания» дружно теряется в догадках.



притянута за уши, — необходимости в ней здесь нет никакой. Про силовой щит (вроде тех, что используют ковенанты в Halo) и замедлитель времени не вспоминаешь даже в самом конце игры.

Та же история и с гранатами — ассортимент богатый (электромагнитные, осколочные, газовые, ослепляющие), но потребность в них — нулевая: попасть ими куда-то очень трудно (никогда не поймешь, на какое расстояние она сейчас полетит), а радиус взрывной волны микроскопический. Раскладка один в один повторяет Halo (переключение оружия — Tab, удар кулаком — F, гранаты швыряются правой кнопкой мыши), ибо ничего лучше еще не придумано. Зато целиться, как и во всех консольных шутерах, неудобно: чувствуется заточка под геймпад.

Возможность двинуть врагу пятерней в ближнем бою оказалась весьма к месту: при воскрешении Фросту, видимо, имплантировали силиконовые бицепсы — от одного легкого щелчка по носу несчастные китайцы отлетают метров на пять и уже не подадут признаков жизни (а из автомата приходится строчить до посинения). Происходит это абсолютно бесшумно — ни треска костей,

ни хлюпания крови — ни-че-го.

Вволю покатайтесь на бронемашинах и роботах, вопреки обещаниям, так и не дали. Автомобили выдают только в одной миссии и на весьма специфических условиях: садитесь за руль, проезжаете 100 метров (занимает секунд 5—6, не больше), натываетесь на непроходимую баррикаду, пересаживаетесь в следующую машину и едете к следующей баррикаде (тоже расположенной в двух шагах), потом еще раз проделываете то же самое. Все. До конца игры машин вы больше не увидите. Зачем вообще надо было городить огород?..

С роботами еще смешнее. Оседлать двуногую машину дадут только ОДИН раз за всю игру, причем когда вы до него доберетесь, уровень уже будет зачищен (впрочем, развернуться на роботе все равно негде — локации очень уж тесные).

Серость

Любопытное наблюдение: самые посредственные игры даже выглядят одинаково. Возьмите скриншот из почти такого же паршивого Star Wars: Republic Commando и сравните его с любым изображением из Project: Snowblind. Если найдете пресло-

вутые десять отличий — жмем руку, ваша наблюдательность заслуживает похвалы. Серые тоскливые уровни (разрушенные улицы мегаполиса, секретная база, тюрьма, канализационный коллектор), сделанные по «патентованному» методу Copy/Paste (одна из локаций вообще повторяется ЧЕТЫРЕ раза). Тупые враги, которые только и знают, что переть напролом. Движок, проспавший все графические революции последних лет и пытающийся замазать глубокие морщины модным на приставках блюром. Project: Snowblind выглядит так серо, уныло и невыразительно, что через несколько часов такого визуального «пиршества» кажется, что уж лучше в петлю, чем возвращаться к этой игре.

Не заблудиться в клонированных катакомбах Project: Snowblind (а заблудиться в них очень легко) помогают маркеры, подсвечивающие ближайшего противника и местонахождение текущего mission objectives. Фишка полезная, без дураков, но и с ней вышел облом: вкуче с интерфейсом они перегружают экран информацией и тем самым мешают игроку ориентироваться.

С сохранениями, к счастью, все не так тяжело, иначе вместо рецензии вы сейчас бы читали некролог на вашего непокорного брюзгу. В большинстве приставочных игр сохраняться разрешают только на чекпойнтах (а они обычно встречаются лишь по большим праздникам) и только один раз. На каждой локации в Project: Snowblind имеются специальные комнаты (совершенно одинаковые) со специальным девайсом для сохранения. Возвращаться в них и перезаписывать savegame можно неоднократно, другое дело — захочется ли вам бегать туда-сюда после каждой стычки...

■■■

Project: Snowblind — до такой степени банальная и неприметная игра, что ее даже не хочется критиковать — она вызывает одну лишь апатию. На Западе ей выставили вполне приличные оценки (7—8 баллов), но лишь потому, что там рецензенты играли в нее на консолях и, соответственно, оценивали в первую очередь консольные версии. По приставочным меркам игра, надо признать, действительно неплоха, но на PC мгновенно теряется на фоне сотен других экшенов. Увы. ■



✓	РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
■	КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
■	ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✓	ЛЕГКО ОСВОИТЬ
ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ	
■■■■■■■■■■ 40%	

ДОЖДАЛИСЬ?
Простой экшен, не имеющий, к нашей вящей радости, никакого отношения к Deus Ex. Зато это отличное средство от бессонницы — в сон клонит просто зверски.

ГЕЙМПЛЕЙ	
★★★★★	5.0
ГРАФИКА	
★★★★★	5.0
ЗВУК И МУЗЫКА	
★★★★★	6.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	
★★★★★	6.0

РЕЙТИНГ
“ИГРОМАНИИ”

6.5

COLD FEAR

Олег Ставицкий

Жанр: Survival horror ■ Издатель: Ubisoft ■ Издатель в России: Акелла ■ Разработчик: Darkworks ■ Похожесть: The Suffering ■ Мультиплеер: Нет ■ Количество дисков: Два CD

www.coldfeargame.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video

Добро пожаловать на наш нерегулярный обзор хоррор-игр, которые произошли от Великого и Ужасного сценариста! Сегодня на повестке — поиск источников вдохновения творческого тандема **Ubisoft/Darkworks**, обвинение последних в плагиате и неожиданная похвала в конце.

Творческое заимствование

Cold Fear, если вы вдруг не в курсе, это вторая попытка неплохой в общем-то компании Darkworks сыграть на рынке хоррор-игр. Первой была **Alone in The Dark 4: A New Nightmare** — безусловно худшая игра в легендарном сериале. Глубоко уважаемый нами российский издатель Cold Fear компания «Акелла» очень грамотно пишет на обложке локализованной версии: «от создателей *Alone in the Dark*». От создателей ее самой неатмосферной, насквозь вторичной и неоригинальной серии, добавим мы.

Дело в том, что у Darkworks наблюдаются очень серьезные проблемы с... креативом. Вот уже

второй раз они демонстрируют незавидную творческую импотенцию, помноженную на нежную любовь к **Resident Evil**. New Nightmare, напомним, самым беспардонным образом копировала интерфейс, управление и атмосферу третьей, кажется, части культового в определенных кругах зомби-сериала. И это при том, что оригинальный *Alone in The Dark*, по сути, заложил основы всего хоррор-жанра! Управление **Cold Fear**, в свою очередь, без стеснения заимствовано у **Resident Evil 4**, которая, напомним, совершает сейчас триумфальное шествие по **Nintendo Gamecube**.

К сожалению, копированием интерфейса и управления Darkworks не ограничились. Вторичность — это главная претензия, которую можно поставить в упрек их проекту. Вторичность всего: сюжета, дизайна и — самое главное — атмосферы.

Возьмем, например, сюжет. **Cold Fear** является обладательницей совершенно роскошного вступительного ролика и более

чем многообещающей, как говорят на Западе, premise (то есть «затравки»). Русское китобойное судно «Дух Востока» истощно посылает во все концы сигнал SOS. Прибывший на помощь американский спасатель обнаруживает полный хаос на борту и обглоданные трупы в каютах. Оставшиеся в живых матросы не спешат делиться информацией — они на чистейшем русском орут непечатное и сажают в доблестного блондина крупной дробью. Разматывать хитросплетенный клубок интриг на кишасе полусгнившими зомби китобойном судне — довольно заманчивая перспектива для любого хоррор-фаната. К сожалению, уже через час становится очевидно, что завязка и декорации — это, собственно, главные достопримечательности сюжета **Cold Fear**.

Сценарий в рекордные сроки опускается до хрестоматийной банальщины — оказывается, во время бурения нефтяной скважины русские наткнулись на новый биологический вид (некие *echo-cells*). Эти организмы, конечно,

забираются в людей, превращая их в алчущих человеческого мозга зомби. Из прочих персонажей присутствуют: товарищ Анищенко, у которого нам предстоит голыми руками вырвать глаз из глазницы, модельных пропорций дочь главгада и таинственный голос спецслужб в радиомикрофоне Тома Хансена (так наше альтер-эго проходит по паспорту). В общем, полный набор сценарных штампов, доступный любому, кто знаком с голливудскими нетленками середины восьмидесятых.

С хоррором и атмосферой поначалу все тоже не так плачевно. Вот Хансен выходит на палубу, которую постоянно охаживают пятиметровые волны, оставляющие брызги прямо на экране, — просто замечательно! Узкие коридоры и вызывающие приступы клаустрофобии каюты тоже неплохо дополняют картину. Пока не появляется первый зомби, **Cold Fear** небезрезультатно умудряется нагнать нужного страха — какие-то размытые тени за окном, окровавленные душевые и еще живые матросы со вскрытыми черепами



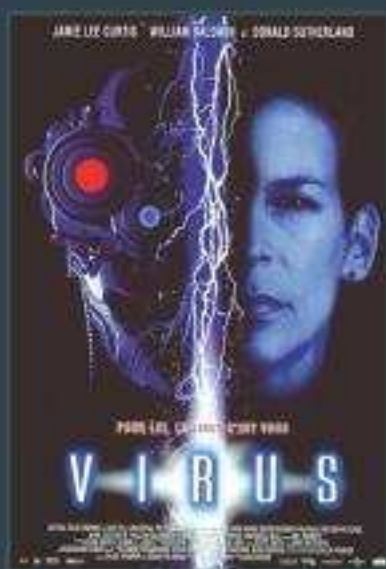
1 Товарищ начальник, оно само!

2 В **Cold Fear** не обошлось без модной нынче фишки — «налипания» на экран всевозможной дряни.

3 Самый нестрашный персонаж в игре. Хоть и с автоматом.

Источники вдохновения

Вирус (1999, реж. Джон Бруно)



Инопланетный вирус проникает через спутник на русское исследовательское судно и превращает весь экипаж в напичканных проводами зомби. Пытающихся прикарманить найденный корабль американцев долго и со вкусом рвут электрическими кабелями на куски.

В Cold Fear происходит практически то же самое, с той лишь разницей, что судно атакуют неизвестные организмы, поднятые с морского дна.

Нечто (1982, реж. Джон Карпентер)



Исследовательская группа находит глубоко во льдах замороженный организм и приносит его в тепло. Там организм спешно оттаивает, употребляет в пищу хозяйских собак и показывает свой фирменный трюк — оказывается, тварь умеет принимать форму поглощенных организмов. Воистину, один из самых впечатляющих и мерзких фильмов ужасов, который когда-либо видел свет. В свое время был перенесен на наши с вами мониторы прекрасной компанией **Computer Artworks**. Это обстоятельство не мешает Darkworks цитировать карпентеровскую нетленку при каждом удобном случае.

— все это грамотно расставлено и подается в нужном порядке. Однако после умерщвления первого десятка живых мертвецов страх моментально испаряется, уступая место тупому экшену. Быстро становится ясно, что у Darkworks есть в рукаве один-единственный козырь, который они с достойной лучшей применения настойчивостью суют игроку под нос. «Козырь» этот называется «выпрыгни из-за спины». Спору нет, первые несколько раз вы подпрыгнете на своем стуле, когда вам на затылок неожиданно свалится мычащий зомби с разводным ключом в руке. Однако после определенного количества дублей это начинает порядком утомлять. Ближе к середине игры можно уже с закрытыми глазами угадать тот момент, когда скрипт обрушит на вашу многострадальную спину очередную тварь.

Приятная неожиданность

А теперь вопрос — какого черта Cold Fear, имея в недостатках такие серьезные минусы, как вторичность сюжета и слабая атмосфера, получает у нас вполне приличные семь баллов? Ответ, как это ни смешно, кроется в слове «геймплей». Дело в том, что Darkworks очень удачно сместили акценты в сторону экшена. Здесь отсутствуют паззлы, задачи на логику и прочие adventure-атрибуты. Фактически, Cold Fear — это экшен от третьего лица с легким переко-сом в сторону survival horror.

Если отбросить в сторону профессиональные термины и тупо описать игровой процесс, то это можно сделать при помощи одной-единственной фразы — «сносите головы зомби». Так вот, неожиданно оказалось, что Darkworks умеют делать интересный и довольно интенсивный экшен. Когда на экране выжившие русские матросы ведут ожесточенный бой с захватившими судно зомби, а вы, ныкаясь за ящиками, точными выстрелами проводите декапитацию и тех и других — Cold Fear честно отрабатывает свои семь баллов. Когда в узком коридоре вы рвете в клочья все тех же зомби, орудуя шотганом в упор, игра моментально начинает напоминать классические хорроры Джорджа Ромеро. Когда вы под адским дождем продираетесь через плотные ряды врагов на капитанский мостик, откуда предстоит сделать головокружительный прыжок на нефтяную вышку, в Cold Fear неожиданно просыпается атмосфера.

Более того, нехитрый процесс умерщвления зомби тут приятно разбавлен необязательными, но исключительно приятными мелочами. Если вы метко отстрелите нужный вентиль на трубе, то из образовавшегося отверстия вырвется огонь, который в состоянии сжечь врага. Прострелив распределительную коробку, вы сможете «закоротить» находящегося рядом монстра. Мало того, в арсенале Хансена через некоторое время появляется гар-

пун, снаряженный стрелами со специальным ферментом, который привлекает exocells. Это открывает перед игроком неожиданные перспективы. Скажем, можно загнать толпу зомби в комнату для сожжения мусора и устроить компании импровизированный крематорий. Маленький нюанс — зараженные exocells матросы испускают дух только в том случае, если вы уничтожите им мозг. Более того, из некоторых трупов выползают выжившие организмы и тут же пытаются облюбовать Хансена в качестве новой среды обитания.

В итоге при общей вторичности Cold Fear умудряется выехать на динамичном, нестандартном и местами довольно атмосферном геймплее. Благодаря отсутствию сколько-нибудь серьезных головоломок (все, что вам предстоит делать, — это читать записки и искать нужные ключи) игра буквально пролетается за несколько вечеров.

Конечно же, Darkworks не за-
были наступить на классические
кроссплатформенные грабли,
имя которым — «управление».
Оно, как мы упоминали выше,
скопировано с Resident Evil 4. Из-
юминка состоит в следующем: по
нажатию правой кнопки мыши
камера фиксируется за плечом
Хансена, чем изрядно помогает
целиться. Так было в RE4. В на-
шем случае эта самая камера ве-
дет себя настолько отвратительно,
что попасть в голову стано-

вится практически невозможно. Добавьте сюда совершенно вопиющую ситуацию с сохранением: игра грубо «порублена» на куски, и периодически на экране всплывает предложение сделать заветный save game. Узнать, когда в следующий раз поступит вожаемое предложение, нет никакой возможности.

Впрочем, ладные хорроры с более-менее человеческими бюджетами появляются на PC не так часто. Так что если вы, как и автор этих строк, упивались в свое время **The Suffering**, то Cold Fear вполне способна удовлетворить разгулявшийся аппетит. Тем более что альтернатив, по большому счету, у нас нет.

P.S. Очень забавной оказалась локализация, сделанная, как мы уже говорили, компанией «Акелла». К самому переводу серьезных претензий нет — сделано добротнo, пусть и без изысков. А вот с озвучкой переводчики попали в презабавнейшую ситуацию. Дело в том, что в оригинальной версии матросы говорят на «американско-киношном русском» — с жутким акцентом, комично строя фразы и коверкая слова. В русской версии их голоса оставлены. Зато на роль главного героя пригласили неплохого отечественного актера... догадываетесь, что произошло дальше? Да, американец Хансен стал говорить по-русски намного чище, чем его «друзья»-матросы. В результате локализованная версия местами из хоррора превращается в комедию. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДААННОСТЬ ОЖИДАНИЙ

[illegible]

ДОЖДАЛИСЬ?

Вторичный до последнего пикселя хоррор с неожиданно бодрым геймплеем и отвратительным управлением. Недостаток атмосферы компенсируется отстреливанием зомби в промышленных масштабах. В общем — хорошо.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★☆☆ 7.0

ГРАФИКА

★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★ 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 5.0

РЕЙТИНГ “ИГРОМАНИИ”

7.0

DEAD TO RIGHTS II: ЖЕСТОКОЕ ПРАВОСУДИЕ

Алексей Чеберда

Жанр: Action ■ Издатель: Namco/Electronic Arts ■
Издатель в России: Акелла ■ Разработчик: Namco
Hometek ■ Похожесть: Max Payne, Dead to Rights ■
Мультиплеер: Нет ■ Количество дисков: Два CD

<http://deadtorights2.namco.com/dtrll.php>

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1 GHz, 256 MB, 32 MB Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2 GHz, 512 MB, 64 MB Video



Дорогие друзья! Ответьте, пожалуйста, на простой вопрос: хотелось ли вам в детстве собаку? Овчарку. Или дога. Хотя нет, лучше этого самого — волкодава, во! Большого такого, агрессивного и лохматого. Чтобы в глазах мелькали злобные искорки, с клыков капала слюна и по холке стаями носились блохи. Дворовые хулиганы такого обязательно заботятся, а он их покусает в ответ за мягкие места.

Хотелось ведь, правда? Но родители наверняка не услышали слезных просьб и купили хомячка, нанеся вам тем самым страшную душевную травму? Ну да ничего страшного. Хватит унывать, берите лучше **Dead to Rights II: Hell to Pay** (русское название — **Dead to Rights II: Жестокое правосудие**) от компании **Namco** — будет вам тут собака, свирепая и лохматая. А еще будет много драк, жестоких и красивых, из которых вы обязательно выйдете победителем.

Злодеи украли Макгафина

Народ всегда любил игры, подобные **Dead to Rights II**: от-

кровенные, кровожадные, с ними что не похаживаем драйвом. Предыдущая часть сериала уже обладала всеми этими качествами, но, к сожалению, ее испортило несколько неприятных моментов. Например, мини-игры, которые местами «разваливали» геймплей. В сиквеле от этих забав решили отказаться, что, признаемся, пошло **Dead to Rights II** только на пользу. Похоже, в **Namco** поняли: покупатели хотят безбашенного побоища, им не нужна навороченная игра. Поняли — и упростили все что только можно.

Вот, например, сюжет. В первой части он был банально содран из фильмов с участием Джеки Чана. Во второй части... его практически нет. Главный герой, Джек Слейт, «расследует» похищение старого друга семьи, почтенного судьи Макгафина. Слово «расследовать» взято в кавычки не просто так — ведь Джек не является типичным полицейским, образ которого нарисован нам сотнями фильмов, книг и игр. Наш герой не балансирует на грани закона и

беззакония — он давно уже преступил ее. Вот Джек входит в помещение и... сразу открывает огонь, явно полагая, что все, кто попался ему на глаза, достойны самой жестокой расправы. А знаете, каким образом Джек проводит допросы? Он подвешивает кого-нибудь за ноги, обливает бензином, берет зажигалку и... В общем, идеальный сотрудник для детской комнаты милиции!

Как вы думаете, какой сюжет можно написать для столь необычного главного героя? Только очень простой, граждане. Ну, чтобы кости там крошились да кровь текла реками. Диалоги тоже не отстают. Они настолько плохи, что — вы будете смеяться! — даже вызывают восхищение. Бездарный человек столь пошлые строки написать вряд ли сможет. Ну а после того момента, когда Джек вдруг начинает кричать «I'm Jack Slate ya bitch!», обращаясь к опустошенному дворику, окончательно понимаешь — игра представляет собой самый что ни на есть настоящий треш. Причем треш

высокой пробы, как бы смешно это ни звучало.

Геймплей **Dead to Rights II** вряд ли можно обвинить в излишней глубине. Задача, которая стоит перед игроком, проста — прорваться через линейный и незамысловатый уровень, истребив при этом сотню-другую тупых противников (бедняжки явно недополучили йода во время внутриутробного развития, они стреляют друг другу в спину, прячутся за взрывоопасными предметами и толком не умеют уходить с линии огня). В игре нет ни сложных тактических приемов, ни оригинальной архитектуры, ни невиданного разнообразия врагов и оружия. На первый взгляд перед нами обычный шутер, полностью вторичный, но при этом быстрый, захватывающий и не лишенный драйва.

Джек и его методы

Впрочем, стоп. Про «полностью вторичный» — это не совсем правда. Драки в **Dead to**



- 1 Жестоко, говорите? Да нет, Джек просто расстреливает врагов. Для **Dead to Rights II** — обыденное событие.
- 2 Стрелять в воздух, даже не видя врага, — в духе нашего героя.
- 3 Знаете, чего не хватает этому кадру? Футболки с надписью «хочу быть Максом Пейном» на главном герое.
- 4 Около сорока лет. Высшее образование. Отличный семьянин. Любит рыбалку. Обвиняется в том, что оказался на пути у Джека.

Дай ему в голову!



Иногда Джек перестает мечтать о судьбе Макса Пейна и начинает подражать Сэму Фишеру.

Ближний бой в **Dead to Rights II** — незабываемое развлечение! На PC множество отличных стрелялок, но вот игр со столь безжалостными и свирепыми драками я не припомню.

Примерно раз в три уровня игра превращается в крайне нехитрый файтинг. Игроку предлагается истребить большое количество вооруженных оружием ближнего боя бандитов. Во время поединка можно использовать несложные комбо,

разные колюще-режущие предметы, а главное — спецприемы.

Про последние можно говорить часами... хотя нет, говорить и вовсе бессмысленно, это надо видеть. Надо видеть, как главный герой, выполнив замысловатый акробатический этюд, отнимает оружие у врага, как он наносит зверские удары бейсбольной битой, как жестоко и лаконично всаживает в живот оппоненту осколок бутылки. В **Dead to Rights II** нет почти ничего интересного, кроме драк, но ей-богу — уже благодаря им игра заслуживает внимания.



Rights II — это нечто! Игра поражает нас невиданным ассортиментом изуверских, brutальных способов расправы над врагами. Ну и про верную собаку-спутницу Джека забывать не стоит — тем более что во второй части роль Шедоу, одного из самых лохматых полицейских в мире, стала намного ярче.

Удивительно, но этих, казалось бы, «мелочей» хватает для того, чтобы придать геймплею невообразимый шарм. **Dead to Rights II** очень хорошо удается быть той игрой, по которой мы так скучали: игрой простой, жестокой и целиком посвященной одному-единственному занятию — убийствам. В рамках этой концепции линейные уровни и примитивнейший сюжет следует отнести к безусловным плюсам — они просто не отвлекают нас от главной изюминки.

Количество способов, которыми Джек и Шедоу отправляют своих оппонентов на тот свет, поражает. Помимо довольно традиционного для жанра набора оружия — дробовики, пистолеты-пулеметы, коктейли

Молотова — наши герои знают такие приемы ближнего боя, которые должны быть немедленно запрещены мудрым, дальновидным и международным сообществом. Драки в **Dead to Rights II** потрясающе жестоки и зрелищны. Количество способов поколотить врага огромно — то, какой финт выкинет Джек на этот раз, зависит от находящегося в его руках оружия, прихоти генератора случайных чисел и многого другого. Нашлось в игре место и пресловутому slo-mo.

Расширились и полномочия придворного барбоса. Если в первой части Шедоу в основном фигурировал в скриптовых сценах, то в **Dead to Rights II** он вовсю шалит и во время настоящих боев — верную псину можно натравить на недруга или отправить «добывать» бесхозное оружие.

А вот графика, к сожалению, разочаровала. Диагноз нам уже давно знаком — консольная лихорадка. Данная болезнь поражает почти все игры, которые разрабатываются одновременно под PC и приставки. Типич-

ные симптомы — антикварный графический движок и «неправильная» система сохранения. К сожалению, все это не обошло стороной продукт Namco.

Еще один крупный недостаток — музыка. Она назойлива и элементарно некрасива. А вот озвучка персонажей сделана просто отлично — именно так и должны разговаривать герои первосортного треша. Впрочем, персонажи игры не только говорят, но и ведут себя в строгом соответствии с канонами жанра.

■ ■ ■

Знаете, по идее, мы должны прямо сейчас раскатать **Dead to Rights II** в лепешку с помощью нашего редакционного катка — за примитивный геймплей, практически полное отсутствие интересных находок и устаревшую графику. Но не станем делать этого. Ведь по другую сторону баррикад у нас — простой и жестокий экшен, который захватывает с первых же минут. У **Dead to Rights II** есть одно большое преимущество — играть в нее очень интересно. А больше, если честно, не надо. ■

Скажи мне, кто твой друг...



Вопрос о том, к какой именно породе принадлежит четвероногий компаньон полицейского-душегуба, будоражит фанатские массы еще со времен выхода первой части игры. Находчивые граждане выдумали десятки самых разнообразных вариантов: от немецкой пастушьей и до — внима-а-ание! — ручного волка. С выходом второй части дискуссия разгорелась с новой силой, правда, на этот раз собаководы очень быстро отыскали ответ: Шедоу — самая типичная сибирская лайка.

Здесь, правда, нашлось место одной забавной нестыковке. Дело в том, что сибирская лайка — ездовая порода, которая традиционно считается неагрессивной и дружелюбной. Такой если и работать в полиции, то только разве в чукотской: тягать на буксире полицейские сани. Впрочем, это сущая мелочь — собака, как известно, бывает кусачей только от жизни собачей. А в **Dead to Rights II** жизнь собачья.



РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Брутальный и бессмысленный шутер с простым управлением, глупыми врагами и ментом-садистом в главной роли. Поощения ханжам, туристам и защитникам прав сине-зеленых водорослей.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★ 8.0

ГРАФИКА

★★★★★★★ 6.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★ 6.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★ 8.0

РЕЙТИНГ
“ИГРОМАНИИ”

7.5

OBSCURE

Олег Ставицкий

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: Survival horror ■ Разработчик: Hydravision Entertainment ■ Издатель: Microids, DreamCatcher Interactive ■ Похожесть: Resident Evil, Silent Hill ■ Мультиплеер: Нет ■ Количество дисков: Один DVD

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
CPU 1 GHz, 256 Mb, 32 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video

www.obscure-game.com

О том, что жанру survival horror уже несколько лет требуется хорошая встряска, мы твердим уже, наверное, год. **Silent Hill: The Room**, на который в свое время возлагались самые светлые надежды, задание с треском провалил. **Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth** откладывался столько раз, что клятвенные обещания **Bethesda** выпустить игру в августе смотрятся как неприкрытое издевательство. Отрецензированный где-то по соседству **Cold Fear** демонстрирует лишь прилежность и умение **Darkworks** работать по чужим лекалам. Пора признать, что survival horror на нашей с вами платформе хиреет не по дням, а по часам. Особенно на фоне заявлений о «перерождении ужаса» на **Nintendo Gamecube**, где сейчас позирует фотографам **Resident Evil 4**.

Я знаю, во что вы играли прошлым летом

С **Obscure** же произошла совершенно удивительная история. Французы из Hydravision

начинили своего первенца неожиданными и местами очень приятными инновациями, которые... были совершенно никому не нужны. Конечно, возможность игры в survival horror вдвоем (!) и прочие приятности, о которых мы обстоятельно поговорим ниже, добавляют **Obscure** необходимого перца. Но вот парадокс: несмотря на все нововведения, проект Hydravision играется как заправский **Silent Hill** за номером два.

Однако **Obscure** с ее морально седым геймплеем и позавчерашней графикой удалось выполнить единственно необходимое и достаточное для хорошего хоррора условие — создать атмосферу. За это мы в «Игромании» привыкли гладить по голове, прощать разнокалиберные недочеты, накидывать лишние полтора балла сверху и посвящать две дорогостоящие гляцевые полосы морально устаревшей игре. Прямо как сейчас.

Удивительно, но до сегодняшнего дня никто из тружеников хоррор-цеха не додумался

издавать игру в духе американских фильмов ужасов про подростков. С тех пор как бывший сценарист «Бухты Доусона» Кевин Уильямсон додумался соединить в одном кадре пубертатные вопросы гляцевых старшеклассников с декалитрами венозной крови, прошло уже больше десяти лет. Уильямсон придумал все три «Крика», «Факультет», «Я знаю, что вы сделали прошлым летом» и недавних «Оборотней». Почему только сегодня игровая индустрия умудрилась обратить свое внимание на такую плодородную в сценарном смысле почву — большой вопрос и загадка.

Obscure же начинается как натуральный сиквел лучшего уильямсоновского проекта — «Факультета». Под заглавный скейт-панк от **SUM41** камера летит по коридорам Leafmore High — натуральной американской школы, где баскетболисты со смешными прическами забрасывают трехочковые под визг грудастых cheerleaders, а юноши с интеллектом выше

среднего снимают документальное кино на ручную handycam.

Сюжет стартует следующим образом: в поисках пропавшей сумки заигравшийся до позднего вечера баскетболист спускается в школьный подвал, где обнаруживает исколотого неизвестными инъекциями школьника, который с трудом соображает, где находится. Через пару минут стену проламывает гигантских размеров тварь, а еще через одну камера беспристрастно продемонстрирует нам, как доблестного баскетболиста с новоиспеченным другом запирают в подвале на замок.

Разумеется, школьные друзья пропавшего в срочном порядке организуют поисковую экспедицию, пробираются вечером в школу и обнаруживают, что в Leafmore High творится форменное непотребство: завхоза загрызли неизвестные, директор, как и положено, оказался не тем, кем все думали, а некоторые одноклассники превратились страшно сказать во что.



- 1 Перед вами - один из неоспоримых плюсов тинейджерского хоррора.
- 2 Колотить школьные окна можно не только бейсбольной битой, но и меткими выстрелами.
- 3 Особо крупные твари требуют предварительной обработки вашим ручным турбосолярием (он же фонарь).
- 4 Забить обломком трубы одноклассника, превратившегося в зомби, - разве не об этом мы мечтали все школьные годы?

3



Right (Ctrl) : Boost

1340

4



340

Сценарий *Obscure* составлен и подается как по нотам: таинственные документы, из которых явствует, что у директора школы когда-то был брат-близнец, соседствуют с грамотно срежиссированными кат-сценами, а саспенс набирает обороты практически по Хичкоку. Здесь откровенная нелепица вроде каких-то плотоядных организмов, которые боятся света, соседствует с необходимой для тинейджерского хоррора гормональной «санта-барбарой». В итоге *Obscure* тасует хоррор с юмором и женским нижним бельем — именно из таких ингредиентов в свое время Уильямсон собрал свой фирменный стиль.

Факультативный крик

Играется *Obscure*, как любой старорежимный survival horror последней пятилетки. Вы тыкаетесь по углам, ищете ключи, периодически решаете детсадовские паззлы вроде «используй бумажку на проекторе, чтобы получить код от двери» и методично рубите выскакивающих монстров. Экшена здесь предостаточно, и он являет собой один из главных геймплейных провалов. Потому что так делать уже, конечно, нельзя. Местные твари забиваются на смерть следующим образом: вы зажимаете «прицеливание», ждете, пока очередной «зомби» подойдет достаточно близко, а

затем методично лупите по «пробелу». Как будто не было уже **The Suffering** с его рычащим тестостероновым драйвом, не было того же **Resident Evil 4** с человеческой системой прицеливания... ничего, кроме **Silent Hill**, не было. Драться, за вычетом отдельных моментов, элементарно скучно. Есть, правда, неожиданные гейм-дизайнерские решения. Скажем, все без исключения монстры в **Obscure** боятся света. Поэтому отбиться зачастую можно при помощи мощного фонаря, которым в лучших традициях столичной милиции надлежит светить аккуратно в полусгнившую физиономию. Вы также можете — и это уже действительно оригинально — просто разбить окно, впустив в аудиторию прямой солнечный свет. Два-три точных выстрела, и зеленые зомби будут корчиться на полу. Ближе к середине игры, правда, по сюжету наступит ночь и лупить казенные окна окажется бесполезно, но тут на помощь придут лампы дневного света...

Вторая оригинальная особенность *Obscure* — это возможность переключаться между персонажами. Несмотря на то что всего в игре наличествует пять игравельных тинейджеров, одновременно по школьным залам дозволено перемещаться только двоим. Остальные терпеливо ждут в специальной точке сбора (куда, кстати, можно вернуться по специальной

кнопке на карте). По умолчанию один из персонажей находится под управлением AI, в то время как вторым руководите вы. Однако если вы подключите к своему PC геймпад или умудритесь поделить клавиатуру, то *Obscure* можно проходить... вдвоем! Это особенно интересно в свете постоянной экономии аптечек, патронов и клейкой ленты (ей надлежит приматывать свеженайденные фонари к дулу пистолета). Не то чтобы жанру хоррор сильно не хватало режима кооперативного прохождения, но идея определенно заслуживает внимания.

Еще одним неожиданным плюсом *Obscure* является... смертность ваших друзей. Долгие годы игры в *Silent Hill* приучили нас к тому, что смерть подшефного болванчика означает неотвратимый «геймовер». Тут же все происходит с точностью до наоборот: друзья мрут, а мы лишь пожимаем плечами и двигаемся дальше. Многие паззлы, однако, требуют для своего решения синхронных действий двух людей, так что экономить одноклассников все-таки придется. Более того, каждый персонаж обладает своими уникальными способностями. Один умеет быстрее прочих вскрывать двери, другой может анализировать комнату на предмет полезного скарба, третий быстро бежит, четвертый дает советы и, наконец, пятый исключительно дерется.

■■■

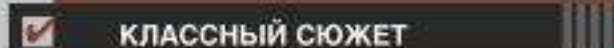
Западная пресса не без удовольствия скачет на холодном трупе *Obscure*, клеймит игру обидными ярлыками вроде «*Resident Evil* в школе» и трубит о том, что *Hydravision* нагло игнорирует всю эволюцию жанра за последние несколько лет. Это, конечно, недалеко от истины, но нужно заметить, что при этом французы демонстрируют умение интересно рассказывать историю и завидные режиссерские таланты. Конечно, в игре нет абсолютно ничего нового, а битие окон и переключение между персонажами вряд ли тянет на жанровую революцию. Но при всех своих недостатках *Obscure* хлещет с экрана очень плотной атмосферой и удивительно грамотным саундтреком. Мало того, местный звук, особенно при наличии надлежащей акустической системы, добавит вам, как и автору этих строк, седых волос. Когда в темной аудитории за спиной что-то начинает самым убедительным образом скрести когтями по металлу и двигать стульями, становится страшно вплоть до несанкционированного мочеиспускания.

Так что если вы заскучали на середине Cold Fear и прямо сейчас проходите по двадцатому разу Silent Hill, то на Obscure можно и даже нужно обратить свое самое пристальное внимание. ■

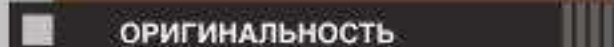
РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ



КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ



ОРИГИНАЛЬНОСТЬ



ЛЕГКО ОСВОИТЬ



ОПРАВДААННОСТЬ ОЖИДАНИЙ



ДОЖДАЛИСЬ?



Французский хоррор на американский лад: четыре тинейджера выбираются из собственной школы, где директор превращает студентов в зеленых светобоязненных тварей. Если вы по счастливому стечению обстоятельств нежно любите survival horror и "Факультет" Роберта Родригеса, берите не раздумывая.

ГЕЙМПЛЕЙ



ГРАФИКА



ЗВУК И МУЗЫКА



ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ



РЕЙТИНГ “ИГРОМАНИИ”

7.5

SUDEKI



Светлана Карачарова

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: RPG ■ Разработчик: Climax Entertainment ■
Издатель: ZOO Digital Publishing ■ Издатель в России:
Новый Диск ■ Похожесть: Серия Final Fantasy ■
Мультиплеер: Нет ■ Количество дисков: Один DVD

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
CPU 1,5 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video

www.sudekipc.com

Даже не спрашивайте меня, по какой такой нелепой случайности мне довелось писать рецензию на эту игру. По всей вероятности, виной тому три маленькие буквочки RPG, коими ребята из Climax Entertainment гордо наградили свое детище, — из-за них мне пришлось пережить парочку не самых лучших дней в своей жизни, скрипя зубами отгрызая положенное время и немилосердно продираясь к финалу, дабы получить заветную фотографию милой мордашки *самого последнего босса*. Будем считать, что я сделала это только из большой, светлой и чистой любви к лапушке редактору (гм... — **Прим. лапушки редактора**). Впрочем, в сторону лирики: вы хотите знать, что такое Sudeki и с чем его едят? Держитесь крепче, сейчас буду рассказывать.

Тренируем пальцы

Начнем, как водится, с сюжета. Ох, сюжет, тысяча и одна ночь одной и той же сказки, песнь всех типа-ролевых-игр. Ну

что сказать вам про сюжет? Он есть, потому что по последним канонам игростроя сюжет должен быть даже в тетрисе. Жило себе да было некое королевство, и жилось ему хорошо ровно до того момента, пока не стало совсем плохо. Повадились, понимаете ли, нападать на местных жителей разные демоны и прочая нечисть, непонятно откуда взявшаяся. Ну а когда поголовье подданных упало до критически низкой отметки, на королевской утренней планерке было принято решение соорудить по всей границе эдакую Китайскую стену, да не простую, а волшебную. Чтобы, значит, нечисть когти-то об нее пообломала.

Но для свершения великого колдунства по построению этой самой стены местным изобретателям, как водится, не хватило пары-тройки десятков самых необходимых вещей, сиречь магических кристаллов. Собрать бирюльки предстоит партии из четырех героев под предводительством ее высочества принцессы.

Разумеется, каждый кристалл будет доставаться нам многой кровью — и не только на экране. Перво-наперво послушайте доброго совета и сразу, спокойно и без нервов, уберите свою прекрасную и дорогую клавиатуру с глаз долой, да подальше. Вытряхните пятилетней давности ящики и найдите самую старенькую и раздолбанную, которую не жалко будет лупить в ярости, когда вы обнаружите, что клавиши назначены явно для семипалого левши, а их функции категорически не совпадают с тем, что про них написано в инструкции. Если у вас есть геймпад — вы спасены. Если нету — да пребудут с вами Спокойствие и Сила.

Но и счастливые обладатели геймпада не минуют детального и невероятно плодотворного знакомства с местной камерой. Примите это как данность — камера в Sudeki сама лучше знает, когда, как и что нам показывать, и, вероятно, обладает неким встроенным AI последнего поколения, который на нас таким образом

хотят испытать. Крутить камеру игрокам категорически запрещено, да о чем я говорю — даже приблизить или отодвинуть картинку по своему желанию вы не имеете права. Вдруг заморский искусственный интеллект попортите? Торжество технического прогресса сполна отыграется на ваших нервах при пробежках по косым и кривым коридорчикам, мостикам и закоулкам, когда, чтобы двинуться вперед, вам придется виртуозно изощряться со всеми имеющимися в наличии курсорными клавишами.

Но это все еще цветочки. Настоящие чудеса многотерпения и христианской выдержки потребуются вам в полном объеме при решении любимой задачки Sudeki, которая заключается в перетаскивании тяжелых ящиков из одного угла в другой. Своеобразные пятнашки местного разлива вряд ли станут серьезной задачей для вашего логического мышления в силу своей откровенной примитивности, но вот то, что вытворяет камера в момент, когда ваш герой



- 1 На японские мультики похоже, говорите? Правильно говорите.
- 2 Замуровали, демоны? Ничего, сейчас тут станет очень жарко.
- 3 Пока ребята в стороне размалывают на орехи очередного монстра, мы немножко поколдуем, чисто удовольствия ради.
- 4 Солнца на небе, как правило, не видно даже днем, а вот местную луну вы можете лицезреть постоянно.



Красиво? Красиво...

Как и любая пришельца из страны консолей, Sudeki выглядит очень импозантно и стильно. Право слово, иногда хочется просто застыть на месте и любоваться прекрасными пейзажами и удивляться на эту невероятную луну, которая того и гляди зацепится прямо за макушку. Анимация персонажей выполнена на пять с плюсом (и в первую очередь ее,



разумеется, оценят представители мужского пола, которые мигом променяют все игровые забавы на медитативное созерцание местных девушек-красавиц), движения героев изящные и отточенные, а все разговоры точно синхронизированы с движением губ. Ваша видеокарта не будет скучать, отрисовывая кучу эффектов различных заклинаний, без конца показывая все новые и новые ролики и выдавая на-гора воистину феерические зрелища очередной битвы. Ко всему прочему, все это благолепие сопровождается неплохо подобранными музыкальными темами и звуковыми эффектами. Конфетка, да и только!

оказывается зажат между двумя блоками, — это уму не постижимо. Она путается в ногах, выглядывает за угол, утыкается в стену, крутится волчком — в общем, мужественно пытается сделать все возможное, чтобы бесконечно затруднить и разнообразить мутный процесс перемещения ящиков. Впрочем, может быть, так оно и было задумано?

А еще она ролевая

О да, Sudeki имеет, конечно же, полное право именоваться ролевой игрой. В конце концов, в списке квестов всегда болтается пара-тройка несюжетных заданий, по миру можно передвигаться куда ваша душа желает (в пределах четко огороженных коридорчиков и комнат), герои растут в уровнях, умениях и способностях и изучают все новые способы низведения монстров (комбо всегда ограничивается тремя щелчками мыши), ну и многие типы и виды брони и вооружений тоже имеют место быть (каждая вещь подписана, чтобы, упаси боже, вы случайно не надели воинскую броню Тала на изящную Эйлиш). Ну, скажите мне, что еще нужно, чтобы с полным правом назвать игру — ролевой? Долгие и мутные разговоры с пятью вариантами ответов и необходимостью думать, что, кому и как сказать? Бросьте, это уже несовременно. Больше свободы? Ну, знаете ли...

Ласковая красавица Sudeki крепко возьмет вас под руку и бескомпромиссно протащит по сюжету, не особо обращая внимание на невнятные протесты. Даже если вы решите бросить основную сюжетную линию и погрузиться в изучение окружающего мира, маленькая стрелочка в углу мини-карты станет укоризненно напоминать вам, что вы бежите не совсем туда, куда должны сейчас мчаться по замыслу разработчиков. Отправляясь на очередное задание, вы будете управлять именно теми героями, которых предложит вам сама игра. Заходя в комнату с очередным боссом, вы будете частенько вынуждены оставить всю команду за дверьми. Сохраняться придется только в строго оговоренных местах — и никак иначе. Вот оно, полное и безоговорочное торжество консольности на наших с вами голубых экранах. Мы протестуем? Еще как. Но... сражения... какие же здесь сражения!

Если бы не они, то рецензия на Sudeki ограничилась одним махоньким столбиком ехидного текста в кратких обзорах. Но — вот оно: продравшись сквозь очередные залежи ящиков, переборов своевольную камеру и отговорив все положенные фразы с очередным страждущим, мы, наконец, попадаем в ту игру, которую давно и страстно хотели видеть. Мы входим в открывшиеся ворота, и они тут же наглухо за-

крываются за нашей спиной, отгораживая нас от всего лишнего и ненужного. Динамичный ролик, вихри порталов — и мы готовы простить этой игре все ее грехи, ибо по качеству убить-всех-под-ряд процесса она... бесподобна. Да-да, именно так.

Только на арене боя начинаешь понимать, для чего и зачем была сделана Sudeki. Здесь даже камера становится шелковой и послушной, как ласковая кошка. Четыре персонажа партии безупречно отыгрывают свои роли: один — под нашим непосредственным руководством, другие — в ведении весьма и весьма неглупого искусственного интеллекта (камере бы такой!). Вы можете рубиться мечом в личине Тала, направо и налево раздавая эффектные удары и комбо; можете переключиться на Эйлиш и применить ее коронную остановку времени или отлечить вашу потрепанную боем команду; а можете и вовсе попробовать на вкус этакий фэнтезийный шутер от первого лица, если возьмете под свое управление Элко. Не забудьте, что время от времени позволяет вызывать на поле боя астральных помощников, в компании которых жизнь становится гораздо веселее. Не то чтобы монстры здесь блистали какими-то особенно хитрыми уловками, но иногда их становится слишком много даже для нашей дружной команды. Ну а уж боссы в Sudeki и вовсе выше

всяких похвал и наверняка заставят вас не раз поменять тактику боя и на всю катушку воспользоваться способностями каждого члена партии. Кстати сказать, во время битвы вы можете потерять всех членов команды, но если выживете при этом сами, то остальные возродятся после победы.

Зачистка уровней от всяческой нечисти доставит массу удовольствия не только любителям кровавых разборок, но и поклонникам прекрасного. Каждый бой предваряется вступительным роликом, в котором нам обстоятельно показывают и место схватки, и будущего противника (правда, после десятой попытки смотреть ролик уже нет сил, а отключить его показ нельзя — Sudeki в своем репертуаре). Каждый эффект в бою — будь то заклинание, вызов астрального помощника, лечение или еще что-нибудь — реализован до того красиво и зрелищно, что, право же, заканчивать битву не всегда хочется.



Но вот враг повержен... и мы мужественно идем дальше, передвигаем еще одну партию ящиков, говорим еще десяток обязательных фраз — все ради того, чтобы снова оказаться на арене боя и с яростным «банзай» влететь в гущу новой схватки.

Прочитайте последнюю фразу десять раз — и вы поймете про Sudeki все. ■

✓	РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ	■■■■
■	КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ	■■■■
■	ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	■■■■
✓	ЛЕГКО ОСВОИТЬ	■■■■
	ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ	■■■■

ДОЖДАЛИСЬ?	■■■■
Безупречно красивая и невероятно зрелищная игра, в которой много ненужного. Забудьте про ее страстное желание принадлежать к классу RPG и просто получайте удовольствие от качественного экшена.	■■■■

ГЕЙМПЛЕЙ	■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ 8.0
ГРАФИКА	■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ 8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ 8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ 7.0

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ»	7.0
------------------------	-----

FIREFLY STUDIOS' STRONGHOLD 2

Марина Орлова

Жанр: RTS ■ Разработчик: Firefly Studios ■ Издатель: 2K Games ■ Издатель в России: 1C ■ Локализация: Логрус ■ Похожесть: Stronghold, Caesar III ■ Мультиплеер: Интернет, локальная сеть ■ Количество дисков: Один CD

www.2kgames.com/stronghold2

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1.4 GHz, 256 Mb, 32 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 3.8 GHz, 512 Mb, 256 Mb Video

Когда Firefly Studios объявила о разработке Stronghold 2, в рядах поклонников первой части началось настоящее ликование. Зрелищные ролики, величественные замки на скриншотах и красочные обещания вселяли оптимистичные надежды. Остальные фанаты стратегий недоверчиво поглядывали в сторону не особо знаменитой RTS, справедливо полагая, что полное 3D в качестве основной новации впечатлит разве что самых маленьких феодалов.

И правильно, надо сказать, делали.

Призраки

Берегитесь, друзья! В препарируемой нами игре полным-полно их! Кого, спрашиваете? Тс-с-с!... призраков старушек-стратегий. Caesar III, Age of Mythology, Rome Total War — Stronghold 2 являет собой очень причудливый коктейль. При этом разработчики умудрились даже из шедевров взять совсем не то, что следовало: одна половина компонентов этого коктей-

ля уже протухла, тогда как вторая еще не созрела.

Кампаний в игре две: мирная и военная. Разделение, конечно, условное: даже лорд-пацифист не избежит нападений на свои хлеба и скотофермы, правда, воевать предстоит в основном с бандитами и медведями. Агрессивному вояке тоже приходится возводить хозяйственные постройки и даже приторговывать мирной продукцией в трудную минуту. Каждая кампания насчитывает по дюжине миссий и неспешно прохордится примерно за полтора десятка часов. Впрочем, многие наверняка прекратят общаться с игрой минут через сорок.

Судите сами: первая миссия в экономической кампании заключается в том, чтобы отремонтировать маяк. Все, что требуется, — возвести пару строений, чтобы обеспечить добычу дерева и еды. Сам маяк починят без вашего участия, так что ближайшие десять минут можно, зевая, любоваться средневековой жизнью (к ней мы еще вернемся). Дорога к военной славе начинается еще

проще: два рыцаря беспрепятственно добиваются до местечка, где нужно просто ткнуть мышкой в кучку оборванцев и... снова наблюдать за благополучным исходом поединка. Такой старт немного сбивает с толку, ведь у конкурентов, случается, даже обучающие миссии сложнее.

Впрочем, тех, кто выдержит первые минуты игры, ждут, наконец, и более приятные сюрпризы. Мирная кампания покажет игроку занятный средневековый быт. Праздники с народными гуляниями, застолья, рыцарские турниры, виселицы, пыточные камеры — представлена вся, так сказать, суровая красота тех времен. Увы, все это великолепие безнадежно тормозит да вдобавок еще и глючит. Солдаты, крестьяне, повозки, катапульты и даже наш лорд спокойно проходят друг сквозь друга.

Очень избирательным оказалось действие окружающей среды. Например, если в бою вывалить груды горящих бревен на бойцов противника, то им станет очень и очень плохо. Зато в мирный костер на главной городской

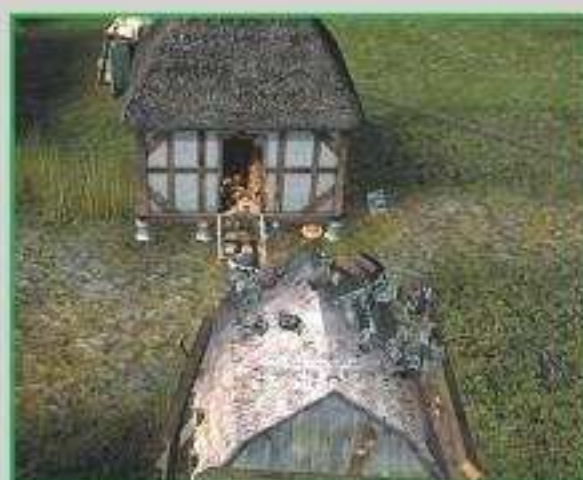
площади можно поставить хоть лорда — он будет торчать в языках пламени безо всяких последствий для здоровья.

Однако вернемся к хозяйству. Поначалу доступны только базовые постройки, с помощью которых можно наладить добычу полезных ископаемых и производство еды. Впоследствии поместье разрастается. Город наводняют крысы, и приходится строить выгребные ямы. От перманентных пожаров спасают понатыканные всюду колодцы, а от преступников — здание суда и почти десяток (!) устройств, призванных нагнать страху на непокорных. Дыба, пыточная камера, виселица в двух вариациях и многое другое навевают некоторые подозрения — а не заканчивается ли каждый рабочий день в Firefly Studios обязательной BDSM-вечеринкой?

Кстати, о вечеринках. Если подданных не развлекать представлениями и не набивать их желудки разнообразной пищей, то они тут же норовят уйти из города куда подальше — хоть в офис той же самой Firefly. Поэтому уважа-



- 1 Осада замка. Не обращайте внимания на полчища нападающих — в Stronghold 2 гарнизон замка запросто отобьет атаку втрое большей армии.
- 2 Неторопливо готовимся к обороне. Жертвы уже столпились внизу.
- 3 Бегство — пожалуй, единственное, что хорошо получается у местного AI.
- 4 В Африке (а где это?), понимаешь, негры (а кто это?) голодают, а наше высочество себе пузо набивать изволило!



Вечнозеленый "Цезарь"...



Caesar III: несмотря на "плоскую" графику и престарелый возраст, смотрится игра просто замечательно.

Достаточно полчаса поиграть в экономическую часть Stronghold 2, чтобы вскрикнуть — ба, да это же старина Caesar III, выпущенный Impressions Games в далеком 1998 году. Менеджмент ресурсов, заигрывание с горожанами, налоги, управление складами... совпадает почти все, нет только влияния зданий на настроение проживающих рядом горожан, императора, периодически требующего себе партии товаров, и той сбалансированности и продуманности, которая была в «Цезаре». Так что, друзья, если идея Stronghold 2 вам интересна, то, может быть, стоит попробовать старичка на вкус?

ющему себя наместнику придется регулярно тратиться на турниры и празднества. Не помешает построить и госпиталь.

Экономическая модель проста настолько, что иногда начинает мешать нам играть. Например, нельзя отключить одно из производств. Допустим, имеется пять яблоневых ферм. Вам хочется остановить две-три из них, чтобы высвободить часть рабочих. Казалось бы, простейшее действие, — но нет, запрещено. Или останавливаем все пять ферм, или... просто продаем лишние. И никак иначе.

Однако это не столь важно, потому что в игре нельзя «перекинуть» рабочих с одного производства на другое. Есть, например, несколько охотничьих хижин, которые поставляют продовольствие городу. И вдруг, как по мановению волшебной палочки, все охотники превращаются в преступников. Что делать? Самое простое решение — загнать в хижины других жителей города — здесь не пройдет. Снесите и стройте заново. Правда, к этому времени город скорее всего покинут труженики выгребных ям, мясники, повара... Еще одна беда — в игре не предусмотрено системы предупреждения о массовом исходе граждан, так что всегда имеется риск увидеть свой замок почти опустевшим, так и не поняв, с чего все началось. Вспомним тот же Caesar III, в котором о причинах своего недо-

вольства нас информировал лубой горожанин, покидающий свой дом. В Stronghold 2 жители тоже реагируют на наши к ним воззвания, но чаще всего их ответ сводится к банальному приветствию. А еще в игре есть абсолютно бесполезный советник.

В общем, общение с экономической частью игры очень быстро вызывает желание взять и кого-нибудь больно стукнуть. Так давайте же стукнем — ведь здесь можно еще и воевать!

Оруженосец

На поле брани, однако, свои проблемы. Сюжет скучноват — исключение, как ни странно, составляют повторные миссии, в которых приходится возвращаться на уже освоенную территорию. Кроме того, все тактические хитрости миготом тонут в бездонных глубинах пустой головы местного AI.

Попробуйте, например, следующий трюк: обнесите замок сплошной стеной без ворот. Смешная сценка гарантирована: враги подбегут почти вплотную, оценят по достоинству шедевр архитектуры и... вернутся на исходные позиции. Забавно, но свежий проем в стене заставляет их делать новый набег. Строим стены заново, враг опять останавливается, а Stronghold 2 получает титул «Тупой и еще тупее».

И не думайте, что в следующих миссиях AI исправится. Ис-

кусственный дуралей просто обожает вытворять всякие нелогичные трюки. Зачем лезть на стены, если их можно ломать, а? Причем делать это долго и упорно, вплоть до того момента, когда вражеские лучники пристрелят последнего ломателя.

То же самое относится и к нашим подчиненным. Отряд, оставленный без присмотра под ураганным огнем защитников крепости, спокойно ждет, когда его перестреляют лучники. Солдаты, влезшие на вражескую стену, довольствуются истреблением ближайших супостатов и снова терпеливо ждут, когда их расстреляют с окрестных башен. Подчиненным можно, конечно, задавать базовые типы поведения — вот только они их почти никогда не придерживаются. Баланс также оставляет желать лучшего, чего только стоят хотя бы катапульты, сносящие на своем пути все живое.

Спасти Stronghold 2 могут только патчи. Лечить следует все: от искусственного интеллекта и до многопользовательского режима, который сейчас обладает дурной особенностью «выкидывать» игроков без объяснения причин. Пока все это не будет исправлено, рекомендовать Stronghold 2 можно только очень преданным фанатам серии, имеющим компьютеры из разряда тех, что в нашем «железном» разделе зовутся «Тебя я видел во сне». Что же касается

любителей эпохи мечей и катапульт, то для них у нас есть всего один, но очень красноречивый факт: военная кампания целиком проходит в Британии, зато экономическая раскинулась на разных территориях, включая... Австралию и США. Как говорится, без комментариев.

■■■■

Нам очень хотелось бы дать подзаголовкам этой рецензии названия «Война» и «Мир» — чтобы подчеркнуть эпохальные битвы и интересный средневековый быт. Мы пускали слюни на великолепные скриншоты, снятые в замках и на полях сражений. Самая настоящая игра по средневековью, с честными сражениями и пестрым бытом — разве это не здорово? Здорово, очень здорово! Вот только одна маленькая проблема: Stronghold 2 — не такая игра. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ	■■■■
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ	■■■■
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	■■■■
ЛЕГКО ОСВОИТЬ	■■■■
ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ	■■■■■■■■■■ 40%

ДОЖДАЛИСЬ?	■■■■
Главный герой военной кампании, пройдя все миссии, превратится из простого оруженосца в короля. Сам же Stronghold 2 так и останется юным оруженосцем на фоне королей жанра.	

ГЕЙМПЛЕЙ	★★★★★★★★★★ 6.0
ГРАФИКА	★★★★★★★★★★ 8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★★ 7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	★★★★★★★★★★ 5.0

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ"

6.5

СЕРП И МОЛОТ

Андрей Александров

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: RPG/TBS ■ Разработчик: Novic&Co/Nival Interactive ■ Издатель: 1C ■ Похожесть: Операция Silent Storm, Jagged Alliance 2 ■ Мультиплеер: Нет ■ Количество дисков: Три CD

www.nival.com/hs_ru

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
CPU 1 GHz, 256 Mb, 32 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2,2 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video



Несколько подписей на листе бумаги. Яркие вспышки фотоаппаратов. Поздравления. Обязательный фуршет. В 1949 году мы наконец-таки подписали договор ОСВВ (О сокращении выдуманных вооружений) и разделались с панцеркляйнами. Сотни этих металлических чудовищ отправились на переплавку. Металл, из которого они были сделаны, пригодился для производства куда более полезной продукции — «Серпа и молота».

Мы наш, мы новый мир построим!

Европа тем временем менялась буквально на глазах. Вторая мировая окончилась, Германия повержена, и уставшие от войны люди начали потихоньку налаживать мирную жизнь. Союзники, однако, быстро нашли повод для того, чтобы поругаться, и вот уже солдаты, которые еще вчера вместе воевали против одного врага, подозрительно смотрят друг на друга сквозь амбразуры блокпостов. Что это там такое промелькнуло в кустах? Заяц? Да, пусть для них это будет заяц, а не советский разведчик, пересекающий демаркационную линию. Сделать на той стороне ему предстоит многое: СССР и США с Британией балансируют на грани военного конфликта, и любая информация о намерениях и действиях противника может оказаться очень полезной...

Сюжет «Серпа и молота» разворачивается в очень интересное время. С одной стороны — это уже не пресловутая Вторая мировая. С другой — ее дух чувствуется повсюду. Герои игры начинают знакомство друг с другом с традиционного вопроса: «А ты где воевал?». В ответ называются номера частей, перечисляются места, в которых довелось проливать свою и чужую кровь, — чувствуется, что люди устали от войны и очень хотят вернуться к мирной жизни. Впрочем, сделать это пока не получается. Послевоенная Германия — именно здесь разворачивается действие игры — еще очень слаба, и часть ее территории погружена в анархию: оружие

продается на любом углу, бандитов ничуть не меньше, чем полицейских и солдат, а выстрелы гремят почти каждый день. Идеальное место для разведчика, кстати. Раствориться в толпе, сделаться практически незаметным и потихоньку втягивать в себя информацию здесь проще простого. Собственно, этим нам и предстоит заниматься почти всю игру, постепенно выясняя новые детали заговора, цель которого — привести мир к очередной военной катастрофе. Но для начала — обязательный удар лбом об стену! Возвращенные «Операцией Silent Storm» (именно на базе этой игры сделан «Сerp и молот») игроки обязательно попытаются взять сюжет штурмом и, записав на свой счет несколько десятков убитых врагов, сами доиграются до Третьей мировой. Говорилось же: обстановка напряженная, обе стороны готовы броситься друг на друга. Станете шалить в тылу противника, оставляя за собой горы трупов, — нервы у командующих не выдержат и начнется война. Удивительно, но

факт — на протяжении почти всей игры нам придется сдерживать себя, стараясь как можно реже вступать в бои. Хитрый кусок программного кода запоминает каждую проделку игрока и, как только этих самых проделок становится слишком много, ставит ему «неуд» по поведению.

Что же делать? То же самое, что сделал бы настоящий разведчик. Для начала встречаемся с коллегой-агентом. Упс, нас опередили — вместо живого собеседника остался лишь его труп. Хорошо, тогда связываемся с центром. Потом, получив рекомендации, начинаем «осматриваться на местности» — благо на глобальной карте всегда есть пара локаций, куда можно отправиться. Не забываем налаживать контакты с населением — аборигены всегда поделаются слухами, дадут полезный совет, одарят заданием, да еще и продать что-нибудь попытаются. Сюжет, как и полагается, нелинеен. Миссии можно выполнять разными способами (в том числе и мирными — любителям потрепать языком обязательно понра-

Видеоизображение из игры «Серп и молот». На переднем плане — мужчина в кожаной куртке, на заднем — солдаты в военной форме.



- 1 Ведь говорили же знающие люди - не держи канистры с бензином в гараже!
- 2 Стоять! Никого нет дома, говорю!
- 3 Бравый американский шпион тренируется быть русским военным. Получается пока не очень хорошо.
- 4 А это тебе - за Яна Гуса!



вится местная система диалогов), а к финалу ведет множество дорог. Да и самих концовок в игре несколько. Кстати, отдельно хочется отметить работу людей, создававших заключительные ролики, — они подарили нам настоящие мини-фильмы с очень интересными сценариями. Смотреть их — одно удовольствие!

Вообще, «Серп и молот» поражает своим нетрадиционным подходом почти на каждом шагу. Понимаете, мы привыкли к тому, что даже очень сложные компьютерные игры живут по законам, которые нам, игрокам, понятны. Здесь другие правила — почти такие же, как в жизни. В ближайшем городе полицейский патруль попытался взять вас в плен? Так нечего ходить по территории противника в советском маскхалате! Раздобыли гражданскую одежду? Все равно будьте начеку — стражи порядка могут решить проверить у вас документы. Впрочем, достать «корочки» тоже не проблема — были бы деньги. И вот мы уже выпрашиваем у богатого люда задания и становимся частым гостем у местного оружейника, который с радостью купит добытые в боях стволы.

Есть, правда, другой вариант — наведаться в тот же самый город, только ночью. Полиция будет не так активна, и если действовать аккуратно, то можно проверить все что задумали, не попадаясь ей на глаза. Вообще, время играет очень важную роль в «Серпе и молоте». Так, далеко не каждое полученное задание бу-

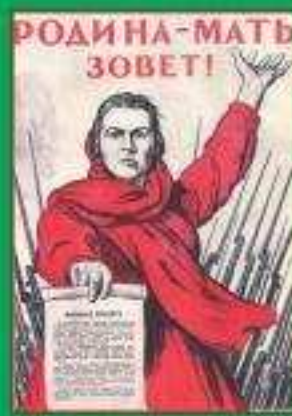
дет покорно терпеть до того момента, когда вы, вдоволь нагулявшись по окрестностям, решите приступить к его выполнению. Да что там задания: даже винтовку, отданную торговцу для модернизации, придется ждать несколько игровых часов.

Единственное, что выглядит в «Серпе и молоте» несколько нелогичным, — это наемники. Всего за пару дней можно набрать себе в команду самого разношерстного народа. Это, если честно, не совсем в духе профессионального разведчика — вербовка агентов на территории противника конечно же ведется, но обычно куда более осторожно и медленно. Впрочем, не стоит забывать, что мы все-таки играем в игру, причем тактическую — действовать несколькими бойцами здесь намного интереснее, чем одним. Подчиненные, разумеется, требуют заботы и внимания: один дружит с этими, другой терпеть не может тех. Для того чтобы собрать команду хотя бы из четырех-пяти человек, приходится быть очень талантливым политиком.

Дедушкин сундучок

Наличие «Операции Silent Storm» в списке «родителей» конечно же дает о себе знать. Практически не изменилась графика — сразу узнаются знакомые модели зданий, людей и техники. Движок продолжает щеголять отменной физикой и позволяет нам разломать практически все, что

За родину!



что, если честно, редкость для отечественных игр. СССР здесь выступает в роли доброй и справедливой державы, советский разведчик — настоящий герой, который пытается спасти мир от надвигающейся катастрофы. Ат-

«Серп и молот» полностью оправдывает свое название — проект оказался потрясающе патристичным.

мосфера игры чем-то напоминает наши старые фильмы про войну: чуточку наивные, но добрые и героические.

А главное — никаких вам «хороших плохих». Когда на одном из форумов разработчиков спросили о том, почему нельзя играть за другую сторону, последовал категоричный ответ: «Нам это не интересно. «За американцев» пускай делают американцы». Звучит наивно, говорите? Как раз нет — иностранные разработчики, создавая свои игры, руководствуются очень похожей логикой.

хочется. Впрочем, разрушаемость в «Серпе и молоте» не очень важна — сражения здесь не столь масштабны, да и происходят намного реже. Хотя возможность проделать дверь там, где хочется, радует, как и прежде.

Боевая система, хоть и похожа на оригинальную, но претерпела множество изменений. Больше всего в глаза бросается отлично сбалансированное оружие. Так, например, намного мощнее стали пистолеты-пулеметы: если раньше они проигрывали винтовкам и пулеметам почти по всем параметрам, то теперь идут с ними вровень. Убраны из игры панцеркляйны и футуристическое вооружение — невелика, если честно, потеря.

У борцов за права игроков, разумеется, найдется несколько поводов бить тревогу. Например, строго ограничен вес носимого оружия: всего пара стволов в инвентаре — и ваш боец уже перегружен. Скрытный режим, который так выручал в «Операции Silent Storm», теперь позволяет включать только тогда, когда боец находится в тени или в темноте. Сражения стали заметно сложнее: на стороне противника почти всегда численное преимущество, да и искусственный интеллект действует очень аккуратно и грамотно.

К сожалению, переключались из «Операции Silent Storm» и некоторые недостатки. Озвучка, как и прежде, ужасна. Похоже, что это уже традиция такая — придумывать персонажам реплики, ко-

которые абсолютно не соответствуют возникающим в игре ситуациям. Кроме того, в «Серпе и молоте» бойцы отчаянно пытаются шутить, но юмор у них, если честно, плоский и некрасивый.

За навороченную графику все еще приходится расплачиваться размерами карт: местные «города» состоят из двух-трех улиц и десятка зданий — размахнуться, разумеется, негде. Кроме того, разработчики чересчур увлеклись скриптовыми роликами на движке, который не предназначен для показа крупных планов — выглядит все это как кукольный театр.

Дают о себе знать и еще два не очень приятных момента. Во-первых, бюджет у проекта явно не очень высок — при прохождении игры создается ощущение, что можно было (и наверняка хотелось!) сделать чуточку больше, но, увы, не удалось. Во-вторых, сотрудникам **Novic&Co** все-таки еще не хватает опыта. И это логично — ведь еще вчера они были обычными фанатами «Операции Silent Storm», которые просто хотели сделать хорошую модификацию к своей любимице...



...и сделали. Только не модификацию, а полноценную игру. Причем, несмотря на мелкие недостатки, очень успешную. «Серп и молот» уже сейчас можно назвать одним из главных открытий 2005 года — настолько ярким, неожиданным и необычным получился проект. ■

 РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

■ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

 ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДААННОСТЬ ОЖИДАНИЙ

100%

ДОЖДАЛИСЬ?

Очень правильная пошаговая тактика: глубокая, сбалансированная и интересная. С такой можно пойти в разведку!

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 9.0

ГРАФИКА

★★★★★★★ 9.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 6.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★☆☆ 8.0

РЕЙТИНГ “ИГРОМАНИИ”

9.0

КОЙОТЫ. ЗАКОН ПУСТЫНИ (DESERT LAW)

Олег и Егор Москвитины

Жанр: RTS/RPG ■ Издатель: 1C ■ Разработчик:
Arise ■ Похожесть: Fallout, KKnD ■ Мультиплеер:
Нет ■ Количество дисков: Два CD

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 500 MHz, 128 Mb, 32 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 1 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video

www.games.1c.ru/desert_law

Похоже, «сыновей» у «Блицкрига» теперь больше, чем детей у лейтенанта Шмидта. Узнать их очень легко: в глаза сразу бросается специфическая палитра и характерный блицкриговский интерфейс. Так вот, «Койоты» на свою родню совсем не похожи. Графику сделали чуть посветлее, камеру оснастили ленинским прищуром, детализацию увеличили, стратегическую составляющую упростили, а тактику оставили в том же виде. Антуражи и жгучая атмосфера постядерщины пожаловали прямоком из «Безумного Макса» и *Fallout*, покатушки на автомобилях — из *Fallout Tactics*, *Soldiers of Anarchy* и *Bandits: Phoenix Rising*. Комиксы за авторством художника Тимура Муцаева напоминают популярный в прошлом роман «Андрей Брюс — агент Космофлота» Кира Булычева. В фундамент игры залит раствор из романа «Долина проклятий» Роджера Желязны и повести «Парень и его пес» Харлана Эллисона. Геймплей «Койотов» — одна сплошная цитата из стратегии KKnD: *Krush, Kill 'n Destroy*. Как, вы ничего этого не знали?..

Почти Арракис

Четкой предыстории у «Койотов» нет. То есть ясно, что завтра была ядерная война и мир погрузился в анархию. Но кто первым нажал на красную кнопку, что случилось с другими народами и сколько осталось китайцев — загадки, ответы на которые вы никогда не найдете.

Что было дальше, более или менее понятно. На политической арене появились группировки криминального, военного и пацифистского толка. Главным оружием стали машины, которые бережно собирали руками и оснащали станковыми пулеметами, а единственной конвертируемой денежной единицей — бензин. Захиревшим за годы лежания на диване мужчинам пришлось срочно растить мышцы, а женщинам — осваивать устройство машин и огнестрельного оружия. А еще по диким западным прериям начала колесить банда Койотов, возглавляемая неким Бредом, по совместительству — главным героем игры. На протяжении 29 миссий ему предстоит то грабить, то защищать, то убивать, то спасать, то играть в «разбойника», то в «казака»...

Первое, самое разительное отличие «Койотов» от прочих отпрысков «Блицкрига» — практически полное отсутствие надоедливой карапузной солдатни. Основные действующие лица здесь — облагороженные крупным калибром и металлическими доспехами автомобили. Большие и красивые. Персонажи в «Койотах» спешиваются только для того, чтобы захватить новую машину. Воевать без колес бессмысленно: даже самый прокачанный персонаж отбросит кеды после пары очередей из хиленького пулемета, установленного на каком-нибудь джипе.

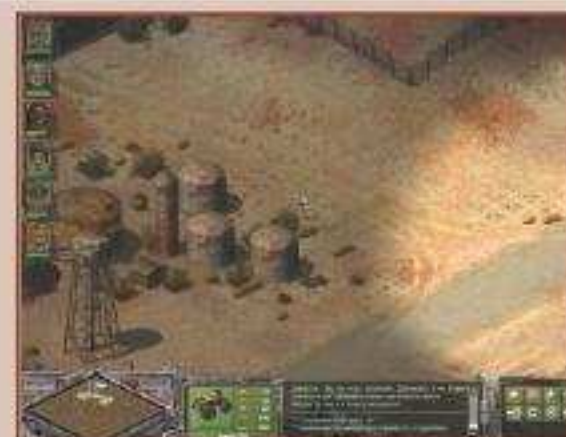
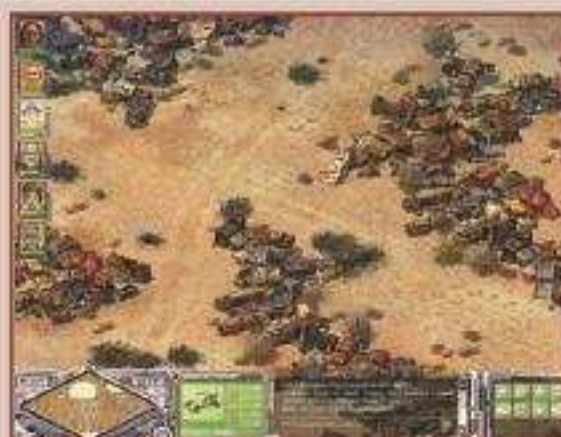
Новость вторая — строительства и менеджмента тоже нет. Мы пересекаем карту с десятком автомобилей и рассчитывать можем максимум на подкрепление или помощь местных. Выполнять побочные квесты никто не запрещает, так что всегда можно подыскать себе что-нибудь интересное. Некоторые задания можно смело игнорировать, без других вы просто не сможете достичь главной цели. Неожиданностей хватает всегда: вот мы с боями

пробиваемся на помощь защитникам деревни, вот мы уже добиваем атакующих, вот мы преследуем их, попадаем в засаду, штурмуем баррикады, получаем сигнал SOS и мчимся на другой конец карты. При этом назвать игру сложной ну никак не получится: почти все миссии проходятся с первого раза и отнимают не больше 15-20 минут.

«Койоты» — не для тех, кто любит навороченные интеллектуальные RTS. Стратегии здесь нет вообще, тактики — кот наплакал. Все, что от нас требуется, — обводить в рамку могучую автомобильную кучку и посылать в бой. Разработчики разделили машины на несколько категорий: транспорты, авто для разведки, танки, артиллерия, четырехколесные «инженеры». Использовать их все не нужно: формаций нет, радиус стрельбы слишком мал, а любая баталия неизменно превращается в кучумалу. Запас амуниции теоретически ограничен, но за всю игру мы с такой проблемой не столкнулись ни разу. Ремонтировать каждое авто тоже необязатель-



- 1 Комикс-брифинг. Девушку, к сожалению или к счастью, успеют спасти.
- 2 Обратите внимание: две из трех отступающих машин едут задом наперед. Впрочем, без вашей команды отстреливаться они не начнут.
- 3 Кажется, Госавтоинспекцию звать уже поздно.
- 4 Пролетариат отправился на баррикады. И погиб на них.



This political cartoon, titled "The Simpsons" (1992), depicts a scene from the Rwandan genocide. In the foreground, a woman in a pink shirt and blue shorts is being held back by a man in a blue shirt. In the background, a soldier in a green uniform is shooting a woman in a green dress. A man in a green shirt is also being held back. The cartoon is signed "Coverly" in the bottom right corner.

A screenshot from the game StarCraft: Brood War. The main view shows a Terran base on a reddish-brown planet surface. Several Pylon structures are visible, providing power to other units. A Dragoon unit is highlighted with a yellow selection circle. The interface includes a minimap in the bottom-left corner, a unit information panel in the bottom-center, and a command wheel in the bottom-right corner.



7.5

PSYCHONAUTS

Игорь Варнавский

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: Аркада ■ Издатель: Majesco Games ■
Разработчик: Double Fine Productions ■ Похожесть:
American McGee's Alice, Beyond Good and Evil ■
Мультиплеер: Отсутствует ■ Количество дисков:
Один DVD

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
CPU 1 GHz, 256 Mb, 62 MB Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video

ВЫБОР
РЕДАКЦИИ



www.psychonauts.com

«Если вы спросите меня, чего нам стоили *Psychonauts*... ох, лучше не спрашивайте, — признается Тим Шафер, глава Double Fine Productions и человек, ответственный за ваше счастливое детство (*Grim Fandango*, *Full Throttle*, *Day of the Tentacle* и еще целая обойма квестов от LucasArts). — Если представить разработку этой игры как футбольный матч, то ее выпуск можно считать тацдауном из тацдаунов. Зато сама разработка была пятилетней пробежкой (*Psychonauts* разрабатывали с конца 1990-х. — Прим. ред.) по футбольному полю, усеянному минами и медвежьими капканами, битым стеклом вместо травы и колючей проволокой вместо разметки. В команде соперников — шестиметровые жлобы с пулеметами в одной руке и ядовитыми змеями в другой. После полутора лет игры треть зрителей покинула стадион, треть начала возмущенно гудеть, а остальные демонстративно уткнулись в газеты. Потом пошел дождь, снег и град, следом за ними — кислотный дождь, ядовитый снег и радиоактивный град. Сразу

после этого на поле разбился дирижабль, наполненный водородом, а его пассажиры превратились в зомби. А в конце произошло землетрясение, извержение вулкана и высадился передовой отряд сил Ада. В таких в общем-то штатных условиях мы и работали».

Paranormal Paratroopers

Паренек по имени Раз (сокращенно от Разпутин) всю жизнь мечтал стать психонавтом — специальным агентом, для которого проникнуть в чужой разум так же просто, как открыть незапертую дверь. Сбежав из родного цирка, он пробирается в их тренировочный лагерь и просит обучить его всем ментальным премудростям. Те поначалу ломаются («Без согласия родителей ничего делать не будем!»), но потом, углядев в Разе нечто особенное, берутся за его подготовку. Вскоре главный герой обнаруживает, что во всем лагере учеба интересует только его одного — остальные лишь играют и дурачатся. «Очнись, чувак, психонавты давным-давно никому не нуж-

ны», — говорит ему большеглазая девочка Лили, раздраженно думая про себя: «Лучше бы ты заткнулся и поцеловал меня!». «Лучше бы я что?!» — изумленно восклицает Раз, научившийся к тому времени читать мысли других людей.

Однако не все так просто, как кажется. Быстро пройдя курс начальной подготовки, главный герой отправляется в глубины собственной психики (тоже нечто вроде обучения — познай самого себя, разберись со своими тараканами, а уж потом лезь в голову к другим), где сталкивается сначала с неким монстром, а потом видит, как какой-то жуткий доктор удаляет мозг одному из учеников. По возвращении в реальность Раз узнает, что этому парнишке действительно удалили мозг. Через некоторое время то же самое происходит и со всеми остальными. Безмозглые (в буквальном смысле) дети целыми днями смотрят телевизор и вообще ведут себя как всамделишные зомби (намек на то, что от телевизора цветы жизни быстро тупеют). Взрослые сотрудники лагеря тоже нейтрализованы, и Раз остается единствен-

ным, кто может что-то сделать. Единственный, кто помогает ему, — это Форд Ключерел, легендарный некогда психонавт, а ныне трясущийся старикашка, который прячется от всех и вся в своей подземной резиденции.

Удивительно, но до сих пор идея поместить игрока во внутренний мир игровых персонажей практически нигде не использовалась. Со времен *American McGee's Alice* не было ни одной такой игры, и с чем это связано — решительно непонятно. Ведь это просто сказка для любого дизайнера: придумывай, что хочешь, место найдется даже самым бредовым фантазиям — в воображаемом мире возможно все.

Дизайнеры Double Fine Productions использовали эту возможность по полной программе. Тим Шафер и его сотрудники никогда не жаловались на слабое воображение (см. *Grim Fandango*), но в *Psychonauts* они прыгнули выше своей головы. Каждый уровень здесь — настоящее произведение искусства, выполненное в уникальном стиле. У всех персонажей рождаются в голове свои собственные та-



- 1 Иконка градусника означает, что Раз пытается использовать пирокинез. Но с этой мадам такой фокус не прокатит.
- 2 Жители Lungfishopolis отбрасывают ласты от одних только звуков голоса Раза.
- 3 Поначалу кажется, что сориентироваться в этом безумном нагромождении совершенно невозможно. Но на поверку все довольно просто.
- 4 Это, не удивляйтесь, эмоциональный багаж.



раканы. Внутренний мир тренера Олеандра, который когда-то был военным, представляет из себя одно сплошное поле боевых действий: повсюду мины, противотанковые ежи, пулеметные гнезда, затянутые маскировочной сеткой, высоко в воздухе парят каменные изваяния боевых кораблей, в зеркалах видны силуэты парашютистов. В голове другого тренера, Саша Найна, все совсем по-другому. Его разум выглядит как гигантский черно-белый куб, подвешенный в пустоте. Выстрел по специальным красным бляшкам, имеющимся на каждой стороне куба, вызывает появление конструкций самых причудливых форм. Настоящий угар начинается, когда главный герой проникает в психику рыбины Линды, чей разум поработен тем же злодеем, что украл мозги всех детей-психонавтов. Там Раз превращается в великана ростом с небоскреб (потому что Линда его очень боится) и начинает крушить город Lungfishopolis, населенный... рыбами. Его голос становится ниже, движения — медленными, а каждый удар обрушивает целый квартал. Напуганные жители в панике разбегаются, по радио то и дело передают тревожные сообщения о

том, как армия пытается остановить Goggalor'a (такое прозвище Раз получил за свои здоровенные очки).

После уничтожения всех вооруженных сил города и освобождения его от гнета диктатора Kochamera (тот самый мерзавец, что контролировал мозг рыбы) главный герой перемещается в мозг бывшего полицейского, двинутого на идею найти некоего молочника-убийцу (видимо, когда-то он расследовал его дело). Этот уровень — лучший во всей игре. Вообразите себе тихий пригородный район в США образца 50-х годов, где дороги и здания расположены во всех мыслимых плоскостях. Наплевав на законы Ньютона, поверхность земли ветвится, змеится и переворачивается так, как ей заблагорассудится. Дорога у ближайшего поворота вполне может оказаться наклоненной под углом 90 градусов, а место, по которому вы пробежали пятнадцать секунд назад, — у вас над головой. Вестибулярный аппарат отчаянно протестует против такого безобразия — где это видано, чтобы надо было прыгать по платформам, стоящим чуть ли не ребром друг к другу?.. Ненормальный коп, плюс ко всему, страдает еще и паранойей,

поэтому ему везде чудится слежка. Из мусорных бачков и сквозь жалюзи на окнах за главным героем неотрывно наблюдают чьи-то глаза, из декоративных фламинго и гидрантов выскакивают фотоаппараты, а на каждом шагу дежурят агенты спецслужб в серых пальто, прикидывающиеся дорожными рабочими, сантехниками, связистами, почтовиками, садовниками и служителями кладбища. Попробуй только ступить на территорию, огороженную ими желтыми ленточками, — сразу скрутят и начнут допрашивать.

Буйство фантазии

В чем игру можно упрекнуть в самую последнюю очередь, так это в отсутствии разнообразия. Каждая новая локация Psychonauts обязательно преподносит что-то новое. Самый первый уровень по ту сторону ментального фронта: Раз прыгает по платформам и трапециям, с изяществом циркача (впрочем, он и есть циркач) прогуливается по канатам и мастерски скользит по стальным рельсам, подвешенным на головокружительной высоте. На следующих уровнях игра мутирует в несложный платформер — знай

себе, беги вперед, раздавая тумачи и собирай бонусы, коих здесь в изобилии. Еще чуть позже, когда Раз попадает на дискотеку Миллы, специалиста по левитации, с Psychonauts происходит новая метаморфоза: здесь на вас уже никто не нападает, нужно лишь прыгать, как ужаленный мартовский заяц, и летать, используя восходящие потоки воздуха (прямо как в American McGee's Alice).

Полеты во сне и наяву плавно переходят в гонку с препятствиями, а она в свою очередь — в занима-



1soft.ru Более 3000 лицензионных CD. Подробные описания и скриншоты!

www.1soft.ru

Интернет-магазин
доставка по России

- ИГРЫ
 - игры всех жанров
 - игры для детей
 - игры для взрослых
 - онлайн игры
- МУЛЬТИМЕДИА
 - обучающие
 - энциклопедии
 - справочники
- МУЗЫКА MP3
- ФИЛЬМЫ MPEG4
- ФИЛЬМЫ на DVD
- Большинство дисков от 80 до 100 руб.
- Оплата при получении на почте
- Десятки тысяч покупателей по всей России!

ВЫБЕРИ ТО, ЧТО НАДО!

www.1soft.ru

тельную пробежку в воздушном пузыре по дну озера (!). Уже знакомое вам глубоководное чудо-юдо Линда толкает этот пузырь перед собой, стоит только свалиться куда-нибудь, чуть замешкаться или не рассчитать длину прыжка, как главный герой окажется в объятиях водной стихии (у него жуткая водобоязнь). В городе рыб игра прикидывается симулятором Годзиллы — никаких головоломок и замороженных прыжковых пазлов, один сплошной *krush, kill 'n destroy*. В воображении полицейского-параноика вы играете уже чуть ли не в квест: те самые агенты, о которых чуть выше, пропускают мимо себя только при наличии Специального Предмета. Если они косят под садовников, у вас при себе должна быть лейка (где ее искать — отдельный вопрос), если под сотрудников кладбища — раздобудьте букет цветов, если под ассенизаторов — обзаведитесь вантузом (честное слово, это не шутка), и так далее.

Боссы тоже требуют своего подхода. Как и в большинстве других аркад, просто так долбить их бесполезно — сначала нужно найти «болеву точку». Например, танк, заряженный мозгом одного из товарищей Раза, уязвим лишь будучи перевернутым, а рыба Линда поддается ударам, только если зацелить ей язык в раковине (раскрывать остальные секреты не будем, чтобы не портить вам удовольствие). Проблема в том, что метод убийства боссов не всегда очевиден. Да, в любой момент можно выйти на связь с Фордом Клорелом и спросить у него совета, но понять,

что конкретно имел в виду старый хрыч, удастся далеко не всегда. Похожей бедой страдают и некоторые головоломки — иногда они ужасно нелогичны.

Разумеется, игра с приставкой «пси» в названии никак не могла обойтись без целого вороха пси-умений. Левитация, пирокинез, телекинез, энергетический луч, щит, невидимость, возможность взглянуть на мир глазами близстоящего персонажа — в общем, полный набор. Как и в **Psi-Ops**, новые навыки открываются по мере прохождения и в каждом случае игрока протаскивают за уши по маленькому обучающему уровню.

Львиная доля головоломок построена именно на использовании этих пси-умений. Вход в склеп завален здоровенными ветками? Подожгите их пирокинезом. Нужно добраться до висающей на высоте в сотню метров платформы? Включите левитацию, основательно разгонитесь — и Раз гарантированно подпрыгнет на нужную высоту. Требуется код от двери? Вселитесь в голову персонажа, который его знает, и посмотрите, какие кнопки он нажимает.

В каждом втором предмете спрятаны аптечки и всевозможные бонусы, вылетающие после первого же удара кулаком (собирать их не приходится — сами подбегают!). На все эти бонусы в магазине местного барыги можно приобрести апгрейды, которые меняют цвет заклина... пардон, пси-способностей, увеличивают максимальный запас жизни и т.п.

■ ■ ■

Не все, конечно, шоколадно в королевстве **Psychonauts**. Игра создавалась с прицелом на консоли, поэтому управление явно заточено под геймпад. Мышь и клавиатура тоже сойдут, но они не дадут той четкости движений, которая присуща маленькой коробочке с несколькими клавишами (особенно сильно это чувствуется в тех эпизодах, где часто используется левитация — с ума можно сойти, пока запрыгнешь в какое-нибудь особо заковыристое место).

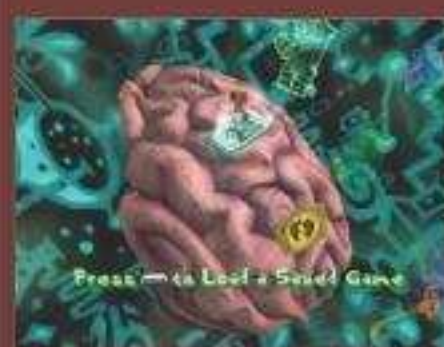
Камера тоже не отличается покладистостью. Обычно она исправно слушается мышки, но когда дело доходит до схваток с боссами — туши свет и сливай воду. Вместо того чтобы показывать то место, куда направлен курсор, она упрямо продолжает держать в кадре босса и дезориентирует игрока.

Едем дальше. Диалоги в скриптовых роликах не согласованы с лицевой анимацией, поэтому часто можно видеть примерно такую картину: реплика уже сказана, а персонаж все еще шевелит губами. Что характерно, в Xbox-версии подобного безобразия не наблюдается.

И все же эти недостатки столь незначительны, что обратить на них внимание стоит лишь на секунду. **Psychonauts** — игра яркая и неординарная, копаться в ней вилкой и занудно гундеть о том, что, дескать, тут пересолили и переперчили, а здесь переборщили и смешали с рассольником, просто не хочется. Лучше наслаждайтесь моментом — когда еще мы увидим столь роскошную аркаду?.. ■



Путеводитель по мозгу



Говорят, что талантливый человек талантлив во всем. В полной мере это утверждение относится и к играм. Если уж **Psychonauts** — игра неординарная, то она неординарна во всем. Например, очень необычно сделано главное меню. После запуска перед игроком появляются не знакомые до боли во всех частях тела кнопки меню... а трехмерная модель мозга, на самой макушке которой стоит главный герой. Сами же кнопки («Новая игра», «Загрузить игру» и все остальные) выполнены в виде дверей, вмонтированных в поверхность «думалки» (в них нужно запрыгивать). Схожим образом сделан и сайт «Психонавтов».

Не менее концептуально меню создания профиля. Раз входит в домик в лагере психонавтов и выбирает понравившуюся койку (то бишь слот для профиля). Затем вы вписываете свое имя, и мальчик вслед за вами выводит его на привязанной к кровати табличке.

✓	РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✓	КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✓	ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✓	ЛЕГКО ОСВОИТЬ
	ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ
	80%

ДОЖДАЛИСЬ?
Безбашенная во всех смыслах аркада от бывшего квестовика-затейника Тима Шафера. Ничего лучше в плане дизайна не было со времен American McGee's Alice, в плане геймплея — со времен Beyond Good and Evil.

ГЕЙМПЛЕЙ	9.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	9.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.0

**РЕЙТИНГ
"ИГРОМАНИИ"**
9.0

ТРЕКМАНИЯ *SUNRISE*®

ТРЕКМАНИЯ

Постройте собственные трассы
Выберите ваш автомобиль и его цвет
Участвуйте в дневной или ночной гонке в новых ландшафтах



Экстремальные трассы, экстремальные трюки, экстремальная скорость



NADEO

Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru

бука®
BUKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.RU

NIBIRU: MESSENGER OF THE GODS

(НИБИРУ: ПОСЛАННИК БОГОВ)

Вадим Милющенко

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: Квест ■ Издатель: Future Games ■
Разработчик: Unknown Identify ■ Издатель в России:
Новый Диск ■ Похожесть: The Black Mirror, Syberia 2 ■
Мультиплеер: Нет ■ Количество дисков: Три CD

НЕОБХОДИМО:
CPU 800 MHz, 128 Mb, 32 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 1.2 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video

www.futuregames.cz/nibiru

Зденек Хоуб, сценарист квеста *Nibiru: Messenger of the Gods* (русское название игры — «**Нибиру: посланник богов**»), все верно продумал: если в сюжет органично вплести нацистов, инопланетян и исчезнувшую цивилизацию шумеров, то фанаты жанра обязательно клонут! Должно быть, именно поэтому критики отнеслись к новому творению **Unknown Identify** гораздо лояльнее, чем к их первенцу — **The Black Mirror**. И правда: нацистов и их атрибуты в игре предостаточно, руины древней цивилизации в наличии, да и инопланетяне появляются в конце игры. Для галочки появляются. К сюжету они, увы, почти никакого отношения не имеют...

Один непропущенный звонок

Чехия, наши годы. Во время строительства скоростной дороги обнаружен туннель времен Второй мировой войны. Часть рабочих отправляется внутрь и пропадает без вести. Об этом

говорят в теленовостях, пишут в газетах, и вскоре весть о загадочном происшествии доходит до профессора археологии Уальда, живущего в Париже. Сам он выехать в Прагу не может — здоровье не позволяет. Зато его племянник Мартин Холан, студент-археолог, с удовольствием принимает предложение дяди отправиться в Чехию. Мартина заинтриговала «возможность совершить величайшее археологическое открытие» — и вот он уже прилетает на свою историческую родину. Однако в аэропорту, где его должна была встретить старая подруга дяди, юноше так никто и не подошел. И только через несколько часов скитаний по городу Мартин узнает, что подруга Уальда была зверски убита у себя дома. Дверь захлопнулась, назад дороги нет.

Прелестная завязка, не правда ли? А вот дальше, к сожалению, сценаристы нас разочаровывают. Как и большинство квестов, *Nibiru* состоит из обширного набора экранов, героев и за-

гадок. Но если в играх **Сокаля (Syberia, Syberia 2)**, **Дженсен (Gabriel Knight)**, **Шафера (Full Throttle, Grim Fandango)** из этих элементов складывалась история, которую хотелось дослушать до конца, то в нашем случае ничего подобного нет и в помине. Самое ужасное в сюжете — это то, что эпизоды, на которые разбита игра, можно смело перетасовать и расставить в произвольном порядке. От этого почти ничего не изменится. Вот вам обещанный нацистский бункер, а здесь тайные документы Третьего рейха, слева, как видите, древний артефакт, ключ к тайнам человечества. Инопланетяне, опять же, присутствуют. Но цельной картины из всего этого не складывается. Создается ощущение, что сценаристы до последнего момента не могли решить, что за чем должно следовать. Итог печален: сюжет *Nibiru* не вызывает абсолютно никаких эмоций. Это не та игра, в события которой хочется вчитываться, вслушиваться, всматриваться...

Вторая беда *Nibiru* — это игровая механика. К примеру, для того чтобы заставить Мартина взять мышонка, по нему (по мышонку, а не по Мартину) придется кликнуть несколько раз подряд. И это не единственный такой случай: в игре регулярно встречаются предметы, от которых герой вначале шарахается как от чумы. Пара дополнительных нажатий на кнопку — и вот они уже в нашем кармане. Абсолютно непонятная логика. Или, может, просто баг?

Не очень ясны и причинно-следственные связи многих загадок. Почему мы не можем осмотреть замок без молотка в кармане? И зачем выкидывать все вещи сразу же после их применения? Разве нельзя сделать так, чтобы их можно было использовать в других загадках? А зачем открывать двери разными способами? Ведь для этой цели отлично подходит самый обычный молоток. К сожалению, ответы на эти и многие другие вопросы, касающиеся механики игры, никто дать не может. Говорите, проклятие всех квестов? Оно самое.



- 1 Мы не удивимся, если администрация Праги начнет скупать диски с *Nibiru* и топить их ночью в реке Влтаве: «игровой» город настолько красив, что может составить конкуренцию настоящему.
- 2 Растительный мир *Nibiru* живет своей жизнью. Ветки деревьев качаются, кусты прогибаются под тяжестью ливня. Жаль, что статичная картинка не может показать всего этого великолепия.
- 3 Свастика, доисторическая рация, потрескавшиеся стены — нет, в Праге однозначно лучше!
- 4 В аську постучалась девушка с ником *superblondinka*, да, Мартин?

Светлая сторона

Несмотря на средненький сюжет и архаичную механику, в игре есть и свои плюсы. По-моему, это уже традиция какая-то: непродуманный сюжет — идеальное графическое оформление, плоские характеры героев — отличная музыка и звуки. В отличие от The Black Mirror, Nibiru может похвастаться очень хорошей графикой. Движок игры — AGDS — способен отображать картинку в разрешении 1024x768, что является безусловным шагом вперед по сравнению с 800x600 «Черного зеркала». Анимация персонажей тоже стала намного лучше. Теперь, по крайней мере, главный герой — Мартин — похож на живого человека. На остальных действующих лиц полигонов пожалели, но так как видеть их мы будем нечасто, то и особых причин для расстройства нет.

Отдельно хочется отметить погодные эффекты. С бутафорским дождем из The Black Mirror раз и навсегда покончено. В Nibiru наш герой иногда попадает под такой ливень, что кажется, будто ты не в Праге, а в каком-то нетронутым бензопилой лесу Южной Америки. А как восхитительны солнечные лучи, которые прорываются сквозь утренний туман! Даже в Syberia 2 художники не смогли добиться такого эффекта игры света и тени. Безусловно, на данный момент Nibiru — главный претендент на звание «лучшая графика в квестах».

Поражает и уровень детализации. Каждый экран проработан до мелочей. Множество побочных деталей интерьера и архитектуры созданы лишь с одной целью: заставить игрока поверить в реальность происходящего. Приятно, что Nibiru показывает нам отнюдь не ту Прагу, которую демонстрируют туристам. Куда чаще в игре встречаются маленькие неухоженные улочки, старые пристани, заброшенные ангары. Под землей обстановка не лучше: нацистские туннели изображены с такой детализацией, что кажется — вот вот и из-за угла выйдет полиция с автоматом. Старый граммофон, открытые книги, секретные

документы, разбросанные по полу, — все здесь призвано вселить страх в сердце игрока и в то же время вызвать у него чувство тоски и грусти. Разработчикам это удалось. Графическое оформление настолько великолепно, насколько это позволяют современные технологии.



Вы, наверное, удивитесь, но одной лишь графики и музыки хватает для того, чтобы влюбиться в «Нибиру» раз и навсегда. Да, здесь бессвязный сюжет, средненькие загадки. Но в то же время в этой игре есть богатый, красивый и потрясающе атмосферный мир — именно благодаря этому она наверняка придется по душе большинству любителей квестов.

Жаль только, что в мире Nibiru по большому счету хочется просто жить, но никак не участвовать в якобы увлекательных событиях, затрагивающих древнюю шумерскую цивилизацию, двенадцатую планету Солнечной системы и простого чешского археолога, приехавшего на родину, чтобы совершить «самое великое археологическое открытие тысячелетия»...

P.S. Так уж получилось, что русская версия Nibiru от «Нового Диска» вышла раньше английской, поэтому нам пришлось иметь дело именно с ней. Так вот, официальная локализация нас, мягко говоря, шокировала. Во-первых, несоответствием перевода: скажем, на протяжении всей игры главгерой не может определиться с тем, как ему называть родного дядю — на «ты» или на «вы». Во-вторых, игра озвучена каким-то древним кустарным методом: звук периодически шипит и хлюпает, а голосами главных героев говорят самые что ни на есть профессиональные программисты с полным отсутствием каких бы то ни было актерских навыков. Наконец, в-третьих и в-последних: в русской версии периодически встречаются гениальные черноземные шутки вроде персонажей, которые говорят с эстонским акцентом или пародируют Жириновского и Лукашенко. И это, блин, в мистическом квесте про фашистов! Ужас. ■

Размер имеет значение

1976 год стал одним из самых сенсационных в истории современной астрологии. Известный исследователь-историк Захария Ситчин издает книгу «Двенадцатая планета», которая тут же попадает в списки бестселлеров научно-популярной литературы, а ее содержание становится главной темой для интеллектуальных дискуссий. Сопоставив древние шумерские тексты, мифы и сказания с относительно молодыми религиозными стихами Ветхого Завета, Ситчин пришел к сенсационному выводу: оба эти источника на протяжении тысячелетий просто-таки трубили о существовании в Солнечной системе двенадцатой планеты. Думаю, вы уже догадались, как окрестили это небесное тело сами шумеры — Нибиру.

Теория, выдвинутая Ситчиным, кажется на первый взгляд абсурдной, однако вместе с тем многие ее положения подтверждаются не только древними манускриптами, но и современной наукой. По версии, озвученной в его книге, период вращения Нибиру вокруг Солнца составляет 3600 земных лет (эта цифра встречается и в шумерских текстах). Именно по этой причине астрономы не могут найти планету даже с помощью мощнейших телескопов. Ведь до сих пор непонятно, по какой орбите движется Нибиру, а без этих сведений найти ее на просторах космоса практически нереально.

Кроме того, стихи Ветхого Завета намекают на то, что орбита планеты проходит недалеко от Земли. Это же подтверждает одна из сур Корана: «Знают ли неверные, что небо и Земля представляли ранее одно сплошное целое, и мы разорвали его и созда-



ли все живущее из воды?» Судя по этим строкам, Нибиру на какой-то промежуток времени (возможно, около 100 лет) закрывала Землю от Солнца, насылая тем самым на людей «кару Господню». Согласно современным физическим исследованиям, наша планета подвергалась сильнейшим наводнениям несколько десятков раз. Последним из них, по всей вероятности, являлся Всемирный потоп, о котором говорится в Библии. Как считают физики, подобные катаклизмы могут быть вызваны только сильнейшим влиянием на магнитные полюса Земли. А какому космическому объекту это под силу? Луне? Нет, ее хватает только на регулярные приливы и отливы. Астероиду? Маловероятно, так как удар не должен носить точечный характер. Остается только один вариант — неизвестная планета. Ее магнитное поле запросто может изменить положение полюсов на Земле, что приведет к резкому повышению уровня мирового океана. Вот вам и печально известный Всемирный потоп. Так что, возможно, стоит с большим вниманием относиться к преданиям старины?

Именно на этой теории основывается сюжет Nibiru. Правда, понять его так же сложно, как и шумерские тексты: авторы игры не удосужились подробно разъяснить игрокам суть теории Ситчина.



РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

«Нибиру» — типичный представитель «квеста на вечер». Установить, пройти и запомнить пару приятных моментов. К сожалению, за отсутствием нового Broken Sword приходится радоваться и этому.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★ 6.0

ГРАФИКА

★★★★★★★★ 9.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★★ 8.0

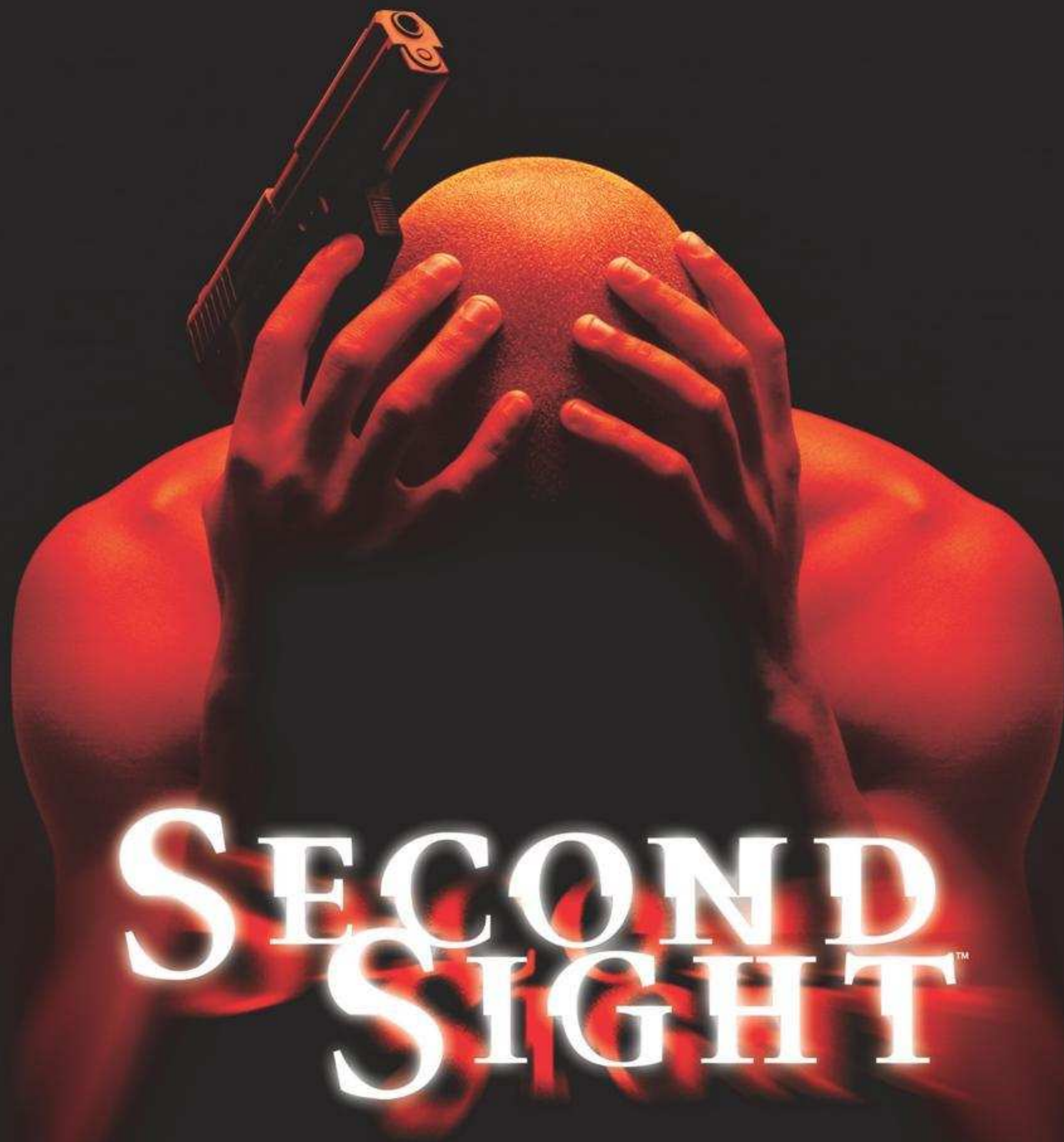
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★★ 9.0

РЕЙТИНГ
«ИГРОМАНИИ»

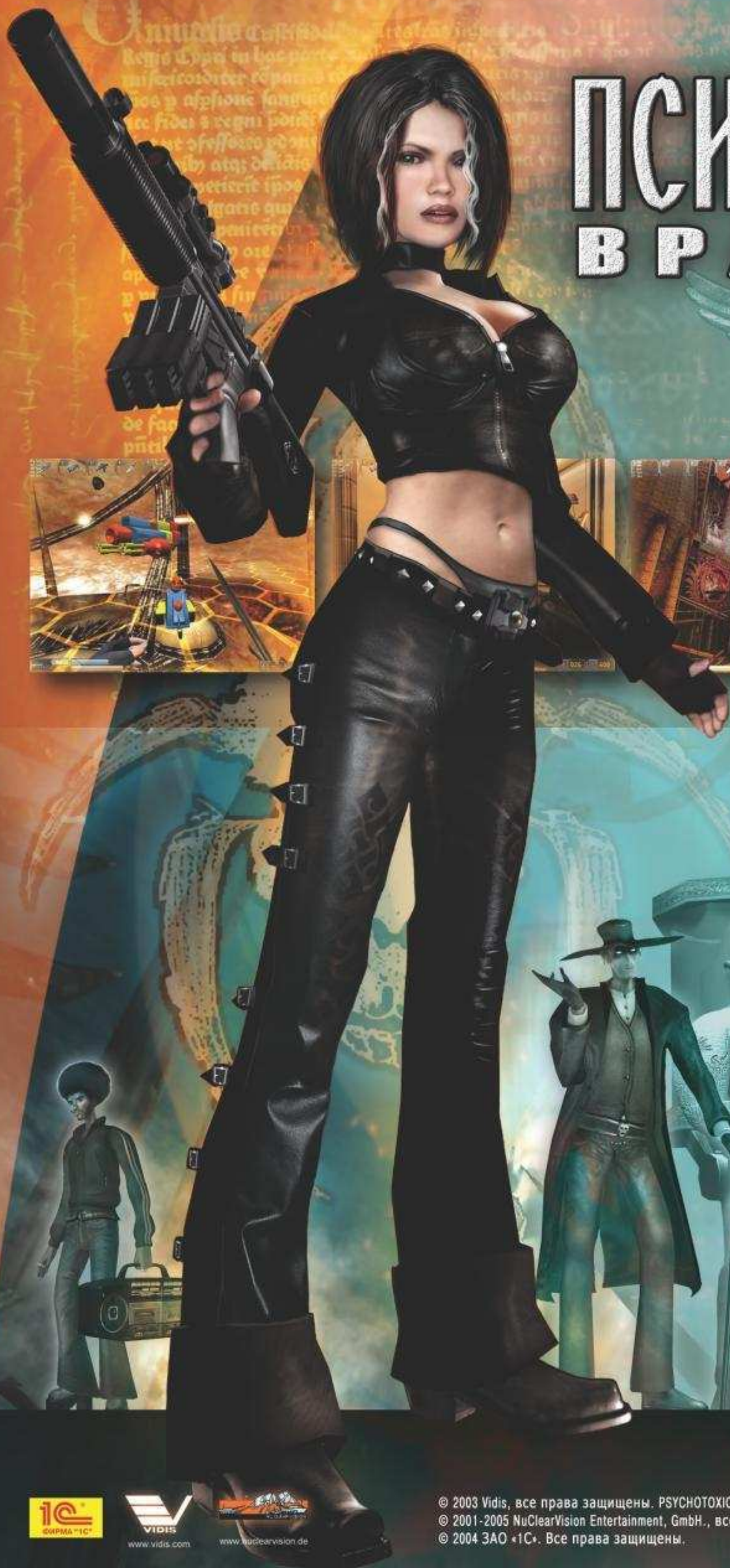
8.0

88





ПСИХОТОКСИК ВРАТА АДА



1C АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

1C МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

SID MEIER'S PIRATES!



© 2005 Atari Interactive, Inc. Все права защищены. Все торговые марки являются собственностью их законных владельцев. Произведено и распространяется компанией Atari Europe SASU.
© 2005 Firaxis Games, Inc. Все права защищены. Pirates!® является зарегистрированной в США торговой маркой. Firaxis Games является зарегистрированной торговой маркой Firaxis Games, Inc.
Windows и DirectX являются торговыми марками корпорации Microsoft. Логотипы платформы являются собственностью IEMA 2004. Используется программное средство Bink Video Technology ©
1997/2005 RAD Game Tools, Inc. Используется программное средство Miles Sound System © 1991-2005 RAD Game Tools, Inc.
© 2005 3AO «1С». Все права защищены.



E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: Action/TBS ■ Издатель: Genega Publishing
■ Разработчик: Mithis Entertainment ■ Издатель
в России: 1С ■ Похожесть: Серия Worms, Hogs
of War ■ Мультиплеер: Интернет, локальная
сеть, hot-seat ■ Количество дисков: Два CD

www.creatureconflict.net

НЕОБХОДИМО:
CPU 1,3 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 1,8 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video

Worms... один из самых веселых игросериалов за всю PC-историю. Помните, как здорово это было — в компании двух-трех друзей и множества бутылок пива засесть где-нибудь на сутки за компьютером и получать ни с чем не сравнимое удовольствие? Игра меняла цифры после названия, червяки изучали новые способы убийства друг друга, появлялись ранее невиданные режимы, но одно оставалось неизменным — море радости и веселья, ставшее визитной карточкой сериала.

Разумеется, нашлись люди, попытавшиеся повторить успех Worms. Вот, например, **Mithis Interactive** с их **Creature Conflict: The Clan Wars**.

Не смешно!

С первых же секунд понимаешь: Creature Conflict — самый натуральный клон **Worms 3D**. Не очень, правда, успешный: в лаборатории что-то не заладилось, и «овечка Долли» родилась хромой на все свои пять страусиных ног. Да, игровая концепция все та же: есть несколько противоборствующих команд, которые поочередно рубят друг дружку на мясное ассорти. Разнообразное оружие — присутствует. Физика и баллистика — на месте. Похожи даже цифры, обозначающие нанесенный врагу урон.

Заметных нововведений всего два. Во-первых, черви отправлены в отставку, а их место заняли барсуки, медведи и прочие обитатели зоопарков. Во-вторых, сражения

теперь разворачиваются на мини-планетах, круглых, как бильярдный шар: ракета может облететь карту и вернуться ровненько под ноги тому, кто ее кинул (пожалуй, самая интересная особенность игры). В общем, разработчики хорошо выполнили домашнее задание: копия, вроде бы, получилась неплохой. Если, конечно, забыть про страусиные ноги...

А сделать это, к сожалению, не получается. Дело в том, что в Creature Conflict начисто отсутствует та самая комичность, что была в Worms. Фигурки персонажей — плюшевые игрушки со злобными мордами. Оружие, которое они используют, выглядит как нечто футуристическое и стреляет разноцветными шариками. Все это, казалось бы, должно развлекать, веселить и производить на нас впечатление жесткого стеба. Однако не развлекает, не веселит и не производит. В Creature Conflict нет той легкости, которой были наполнены Worms. Игра тяжела, как груда кирпичей, слишком мрачна и недружелюбна. Смеяться не хочется — хочется стиснуть зубы и зарезать кого-нибудь острым ножиком. Благо ножик под рукой есть, да и этот самый «кто-нибудь» стоит совсем неподалеку.

Почему бы не убить врага из базуки, спрашиваете? А дело в том, что оппонентов много, они дьявольски точны и практически никогда не ошибаются. Кроме того, зачастую они экипированы намного лучше, чем игрок. Так что

A screenshot from the game 'The Wolf of Jambou'. The scene is set on a brown, hilly landscape under a dark, starry night sky. A large, bright red explosion or fireball dominates the upper half of the frame. In the foreground, a character with a green, plant-like head and a dark, wolf-like body stands on a hill. To the left, a small blue stream flows. In the bottom left corner, there is a circular UI element with the number '2' and a small icon of a character. In the bottom right corner, there is a small, yellow, fish-like object. The overall atmosphere is dramatic and action-oriented.



1 А зори здесь — вы не поверите — тихие.

2 Фильм обиделся на то, что его не взяли в передачу «Спокойной ночи, малыши!», и достал гранату.

нож — самое удачное оружие в игре: он не требует боеприпасов, не промахивается и *режет очень больно*. Добежал до врага — зарубил — спрятался. При необходимости повторить. Вам смешно? Нам тоже не очень.

Не удались и другие «фишки». Баллистика чересчур сложна и, как результат, требует от игрока потрясающей точности и аккуратности (надо ли говорить, что компьютерных оппонентов метательное оружие слушается беспрекословно?). Тетраформинг тоже не радует. Во-первых, далеко не все виды оружия способны менять ландшафт. Во-вторых, максимум, что вы сможете — это сделать небольшую воронку в земле; превратить планету в бублик здесь, к

сожалению, нельзя. Результат — почти полное отсутствие тактики. Режь врага ножом — и все тут.

Но главная беда Creature Conflict — это, повторимся, отсутствие стиля и атмосферы. Понимаете, если бы было весело, то мы сквозь смех с легкостью простили бы игре все прорехи в геймплее. Но не получается. Несмотря на похожую концепцию, Creature Conflict представляет собой полную противоположность Worms. Вместо радости и веселья — мрачность и злобный стеб. Вместо яркой, сочной палитры — темные миры, ядовитые оттенки. Вместо живого мира — мир мертвый.

Так что простите, Mithis, но попытка не удалась. К сожалению. ■

☒	РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ	
☐	КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ	
☐	ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	
☒	ЛЕГКО ОСВОИТЬ	
ОПРАВДААННОСТЬ ОЖИДАНИЙ		30%

ДОЖДАЛИСЬ? Барсуки, волки, койоты, гиены — в Creature Conflict огромное количество зверей. Но весь этот зоопарк и в подметки не пойдет старым добрым «Челвекам».

ГЕЙМПЛЕЙ	★★★★★☆☆☆☆☆	4.0
ГРАФИКА	★★★★★★★☆☆☆	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★☆☆☆	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	★★★★★★★☆☆☆	7.0

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ"

6.0

- Три доступных боевых вертолета:
Ка-50 Нокит, АН-64А Apache, РАН-2 Tiger;
- Разнообразные виды вооружения: управляемые и неуправляемые ракеты, пулемет, тяжелая пушка;
- Участие в легендарных сражениях: Перл Харбор, Сталинградская битва, битва в Нормандии и другие;
- Зрелищные спецэффекты и боевой саундтрек в стиле хард-рок!

ИДДК

GS SOFTWARE

HBM

КРАСНАЯ АКУЛА 2

ПИКВИДАЦИЯ ХОССМАННА

Узнать подробности: game.iddk.ru;

Купить: Интернет-магазин: <http://shop.discovery.ru>

Розничные магазины «Дискавери»: Москва: м. Беговая, 1-ый Хорошевский проезд, 16, корп.1;
в ТЦ «Горбушкин двор РУБИН», Багратионовский пр.7, пав.62-057; в ТЦ «Гвоздь»: Москва, Волоколамское ш., 103, 4 этаж, пав. 7.
Смоленск: ул. Тухачевского, 3.

Для оптовиков: Москва (095) 946-5798, 946-5733, www.iddk.ru, e-mail: sale@iddk.ru

Екатеринбург (343) 349-8885, 349-8886, www.ekb.iddk.ru, e-mail: sale@ekb.iddk.ru

НЕОБХОДИМО:
CPU 800 MHz, 512 Mb, 64 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2 GHz, 1 Gb, 128 Mb Video

96



Бои в космосе,
на поверхности планет
и внутри космических
кораблей

Огромная игровая
вселенная, более 500
планетарных систем

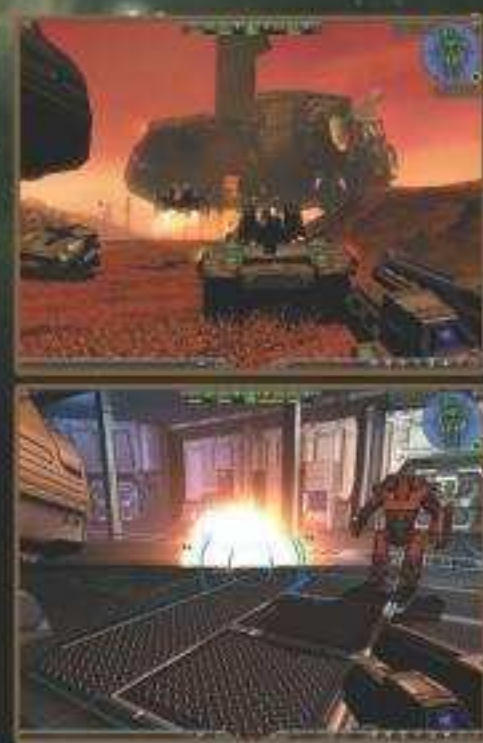
Современный,
производительный
графический движок

ПАРКАН



НИКТА

1С
ФИРМА "1С"



Широчайшие
возможности для игрока:
сражения, торговля,
локальная политика...

Оригинальный сюжет,
большое количество
разнообразных миссий

Выход игры запланирован
до конца 2005 года

(ДОРОГА НА БЕРЛИН)

98

Любимый
Романов Соевек!



87 типов
монстров



Руби, аргенты.

15 динозавров
(45 уровней)

Много оружия
(39 видов, от
кинжала до бластера)

13 аксёров



ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



snowball.ru
перекрёсток миров



Меркурий 8

100

МИРОТВОРЦЫ ВОЗМЕЗДИЕ



ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



snowball.ru
ураганные боевики

NOVALOGIC
www.novalogic.ru

«Миротворцы. Возмездие»
Продолжение самого крупномасштабного
боевика студии Novalogic.
Уже в продаже!

Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257. Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru, games.1c.ru, 1c@1c.ru
NovaLogic, NovaWorld и соответствующие графические изображения на территории РФ являются зарегистрированными товарными знаками NovaLogic, Inc. Все права защищены.

103

ИГРА МЕСЯЦА

Самые популярные игры периода с **ИЮНЬ'2004** по **АПРЕЛЬ'2005**.

А Место	В Рост	С Название игры	Д Рейтинг	Е %
1	■	Half-Life 2	8290	12,1 %
2	▲1	DOOM 3	5588	8,2 %
3	▲1	Far Cry	3987	5,8 %
4	▲1	Космические рейнджеры 2: Доминаторы	3572	5,2 %
5	▼3	Star Wars: Knights of the Old Republic II — The Sith Lords	3369	4,9 %
6	▲21	Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy	2977	4,3 %
7	▼1	Need for Speed Underground 2	2390	3,5 %
8	■	Counter-Strike Source	2219	3,2 %
9	▲5	FIFA Soccer 2005	1738	2,5 %
10	NEW	Driv3r	1635	2,4 %
11	■	FlatOut	1589	2,3 %
12	■	Prince of Persia: Warrior Within	1511	2,2 %
13	▼4	Warhammer 40 000: Dawn of War	1486	2,1 %
14	■	Казак 2: Наполеоновские войны	1428	2,1 %
15	▼8	The Chronicles of Riddick	1301	1,9 %
16	▲2	Sacred (Князь Тьмы)	1196	1,7 %
17	▼2	Vampire: The Masquerade — Bloodlines	1191	1,7 %
18	NEW	Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory	1148	1,6 %
19	▲6	Silent Hill 4: The Room	1147	1,6 %
20	▼4	В тылу врага	1071	1,5 %
21	▼4	Rome: Total War	1050	1,5 %
22	NEW	Brothers in Arms: Road to Hill 30	1028	1,5 %
23	NEW	Act of War: Direct Action	893	1,3 %
24	▼5	Call of Duty: United Offensive	887	1,3 %
25	▼3	Unreal Tournament 2004	860	1,2 %
26	▼14	The Sims 2	818	1,2 %
27	▲3	Pro Evolution Soccer 4	731	1 %
28	▼8	The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth	682	1 %
29	▼3	АЛЬФА: Антитеррор	665	0,9 %
30	NEW	The Sims 2: University	583	0,8 %

На 17 мая в голосовании приняли участие **17094** человека.

Обозначения по колонкам:

А. Текущая позиция игры в этом месяце.

В. Изменение позиции игры по сравнению с предыдущим месяцем (если оно есть).

С. Название игры.

Д. Рейтинг.

Е. Процент голосов, который получила игра от общего числа голосов по всем позициям.

ИТОГИ ГОЛОСОВАНИЯ

Аддон — даже самый посредственный — это хорошо. На нем и денег заработать можно, и читательских голосов. Ведь скорее всего именно появлением **DOOM III: Resurrection of Evil** объясняется то, что **DOOM III** в нашем хит-параде вернулся на второе место.

Дальше расположились: **Far Cry**, «Космические рейнджеры 2» и **Star Wars: Knights of the Old Republic II — The Sith Lords**. Аддонов у них нет, хотя мы были бы и не против их появления.

Что еще? Ну, например, в нынешнем хит-параде много новых игр. **Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory** заняла восемнадцатое место с 1148 голосами. На двадцать втором месте расселись наши военные братья (**Brothers in Arms: Road to Hill 30**) — делят тушенку, трофеи и кровью заработанные 1028 голосов. Вплотную за ними идет RTS **Act of War: Direct Action** — 893 голоса, двадцать третье место. А вот книжные черви из **The Sims 2: University** получили всего 583 голоса и оказа-

лись на тридцатом месте. И правильно, друзья! Учеба — это отстой. Куда лучше быть крутым мафиози — прямо как главгерой игры **Driv3r** (пусть даже он только прикидывается кру-

тым мафиози, а на самом деле всего лишь коп), которая заняла десятое место с 1635 голосами и получает титул «прорыв месяца».

Почему мы до сих пор ни слова не

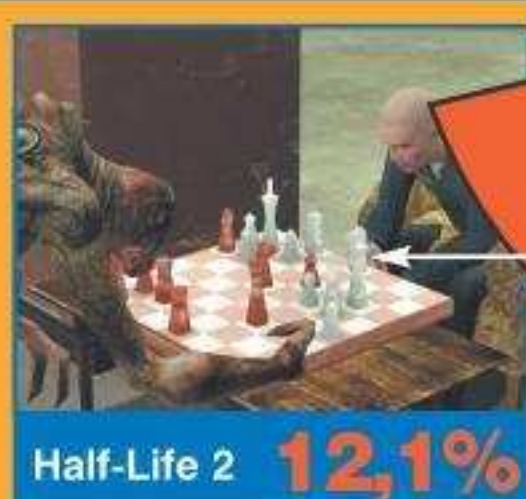
Хит-парад «ИГРА МЕСЯЦА» — это не чарт игровых продаж и не опрос среди всего народонаселения интернета. Это настоящий рейтинг популярности тех или иных игр, который формируется посетителями нашего сайта. Большинство из них — хардкорные геймеры.

На сайте «Игромании» (www.igromania.ru) регулярно, раз в тридцать-сорок дней, проводится голосование, на основе которого и составляется хит-парад. В журнале публикуется только первая тридцатка из всех участвовавших игр, а полную версию хит-парада можно всегда найти на наших компактках или DVD.

Игры, представленные в хит-параде, берутся не за всю историю существования индустрии, а за десятимесячный период. В данном случае это период с **ИЮНЬ'2004** по **АПРЕЛЬ'2005**. В голосовании участвуют только те игры, которые получили в рецензиях «Игромании» итоговую оценку не ниже шести баллов (впрочем, в единичных случаях могут быть исключения из этого правила).

ПЯТОГО АПРЕЛЯ результаты предыдущего голосования обнулились, и сейчас на сайте проводится голосование по играм, вышедшим в **ИЮЛЕ'2004** — **МАЕ'2005**. Его итоги будут обнародованы в следующем номере. Голосуйте за лучших!

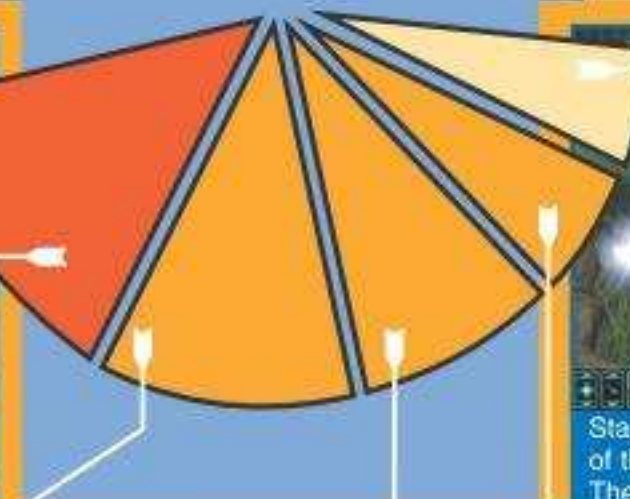
Проголосовать за самые, на ваш взгляд, достойные игры можно на главной странице сайта www.igromania.ru. Подробности об «Игре месяца», полную версию хит-парада, а также правила участия в голосовании ищите на компактках или DVD «Игромании» в рубрике «ИнфоБлок».



Half-Life 2 12,1%



DOOM 3 8,2%



Far Cry 5,8%



Star Wars: Knights of the Old Republic II — The Sith Lords 4,9%



Космические рейнджеры 2: Доминаторы 5,2%

сказали про **Half-Life 2**? А чего там говорить — сидит себе на первом месте. Какой уже месяц, зараза. И, похоже, просидит еще долго — ведь к нему тоже запланирован аддон.

“ИГРОМАНИЯ” РЕКОМЕНДУЕТ

Десять игр, в которые стоит поиграть



Если по какой-то причине вы пропустили некоторые из предыдущих номеров «Игромании» или на время выпали из общего информационного потока, эта рубрика поможет вам быстро сориентироваться в море новых игр. Здесь вы найдете краткие описания десяти однозначных хитов — лучших игр, которые вышли за последние месяцы. Если вы считаете себя хардкорным игроком, вы просто обязаны не пропустить ни одного из этих проектов. С выходом новых игр пополняется и список наших рекомендаций, так что мы крайне советуем вам почаще заглядывать на эту страницу.

Возьмите этот список с собой в магазин, и вы никогда не ошибетесь с выбором новой игры!

Half-Life 2



Рейтинг
“Манию” **10**

Полная рецензия
в «Игромании»:
№1/2005

Шесть лет разработки и сорокамиллионный бюджет были потрачены не зря — Half-Life 2 стала лучшей игрой за последние несколько лет.

Action * Valve * Vivendi Universal Games

Darwinia



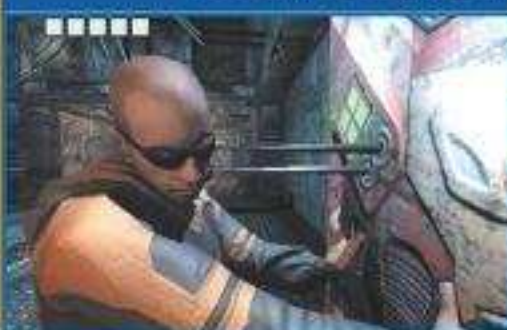
Рейтинг
“Манию” **8.5**

Полная рецензия
в «Игромании»:
№05/2005

«Независимое кино» от мира компьютерных игр. **Darwinia** — игра настолько концептуальная, что ее даже нельзя причислить ни к одному из существующих жанров.

Уникум * Introversion Software * Новый Диск

The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher



Рейтинг
“Манию” **9.5**

Полная рецензия
в «Игромании»:
№02/2005

Первое слово в еще несуществующем жанре, самый сногшибательный экшен по эту сторону от Half-Life 2.

Action * Starbreeze Studios/Tigon Studios * Vivendi Universal

Star Wars: Knights of the Old Republic II — The Sith Lords



Рейтинг
“Манию” **8.5**

Полная рецензия в
«Игромании»:
№04/2005

Просто вторая часть одной из самых лучших RPG в истории компьютерных игр. Просто намного лучше предшественницы.

RPG * Obsidian Entertainment * LucasArts

Казачи II: Наполеоновские войны



Рейтинг
“Манию” **9.0**

Полная рецензия
в «Игромании»:
№05/2005

Утомившись штамповать аддоны к легендарным «Казачам», GSC Game World решила рискнуть и в «Казачах 2» заметно поменяла механику игры. Получилось так же замечательно, как и прежде.

RTS * GSC Game World * GSC Game World

Myst IV: Revelation



Рейтинг
“Манию” **9.0**

Полная рецензия
в «Игромании»:
№12/2004

Самый красивый, самый необычный и самый крупнобюджетный квест современности. Арт-хаус для настоящих ценителей жанра, живой пример для подражания на многие годы вперед.

Классик * Ubisoft * Ubisoft Montreal * «Руссобит-М»

Act of War: Direct Action



Рейтинг
“Манию” **8.5**

Полная рецензия
в «Игромании»:
№05/2005

Коктейль, смешанный по элементарному рецепту: зрелищное видео, красавцы-танки, море огня и взрывов. Но как дает в голову!

RTS * Atari * Engen Systems *
Game Factory Interactive/Руссобит-М

The Sims 2



Рейтинг
“Манию” **9.5**

Полная рецензия
в «Игромании»:
№11/2004

Главная зараза XXI века, коммерчески успешный симулятор нашей с вами жизни. Во второй части полигональные человечки стали пугающе похожими на настоящих.

Симулятор обывателя * Electronic Arts * Maxis * Софт Клаб

Silent Hunter III



Рейтинг
“Манию” **8.5**

Полная рецензия
в «Игромании»:
№05/2005

Самый правильный симулятор в мире: сложный и захватывающий, реалистичный и очень «честный». Красивый, драматичный, атмосферный — придумывать эпитеты к этой игре можно без остановки.

Симулятор подводной лодки * Ubisoft *
Ubisoft Romania * 1С/Ноздрус

Need for Speed Underground 2



Рейтинг
“Манию” **8.5**

Полная рецензия
в «Игромании»:
№12/2004

Безумные скорости, роскошные девушки, подсвеченные неоном машины — **Need for Speed Underground** возвращается для того, чтобы стать главной автоаркадой на, как минимум, ближайший год.

Автосимулятор * Electronic Arts *
Electronic Arts Canada * Софт Клаб

ДЕНЬ ПОБЕДЫ II



GAME EXE



8.1/10

«ЛУЧШАЯ ГЛОБАЛЬНАЯ СТРАТЕГИЯ
О ВТОРОЙ МИРОВОЙ И
ОДНА ИЗ ЛУЧШИХ ИГР ВООБЩЕ»

«НАВИГАТОР»

8.5/10

«СТРАНА ИГР» РЕКОМЕНДУЕТ

«СЫГРАТЬ В «ДЕНЬ ПОБЕДЫ II» ДОЛЖЕН
КАЖДЫЙ — СЛИШКОМ ОТ МНОГОГО ВЫ
РИСКУЕТЕ ОТКАЗАТЬСЯ»

«СТРАНА ИГР»

8.5/10

ВЫБОР РЕДАКЦИИ

«ДЕНЬ ПОБЕДЫ II» ЭТО
АЛЬТЕРНАТИВНАЯ ИСТОРИЯ,
КАЖДЫЙ РАЗ НОВАЯ»

«GAME EXE»

8.5/10

«ОДНА ИЗ ЛУЧШИХ «СЕРЬЕЗНЫХ»
СТРАТЕГИЧЕСКИХ ИГР НЕСКОЛЬКИХ
ПОСЛЕДНИХ ЛЕТ.»

«ИГРОМАННЯ»



ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



snowball.ru
искусство побеждать



ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ «ЕВРОПЫ»,
«ВИКТОРИИ» И «ДНЯ ПОБЕДЫ».
ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ.
УЖЕ В ПРОДАЖЕ!





ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ

24 часа в сутки любые ваши вопросы по играм принимаются по адресу games@igromania.ru

Где можно купить компьютерно-игровые сувениры?



Само собой — в интернет-магазинах. В рунете раздел с сувенирами есть, кажется, только на сайте «Руссобит-М» (www.russobit-m.ru/rus/suvenirka), где продаются коврики и футболки по играм, выпущенным компанией, рюкзаки и часы по «АЛЬФЕ: Антитеррор», магниты по «Завоеванию Америки». Куда больший выбор в западных магазинах. Самый большой ассортимент на сайте www.lik-sang.com. Чего там только нет! Книжки по компьютерным играм, игровые саундтреки, фигурки персонажей, футболки, бейсболки, брелки, кружки, плюшевые игрушки, артбуки. Какие-то сувениры всегда можно найти на www.ebgames.com и <http://gamestop.com>. На последнем мы, например, обнаружили точную копию лазерного меча Энакина Скайуокера/Дарта Вейдера (http://gamestop.com/product.asp?product_id=322160) из третьего эпизода «Звездных войн» за \$99. Меч снабжен детектором движения, который отслеживает его перемещения в пространстве и в зависимости от того, как именно вы им машете, меняет «интонации» фирменного «вжжж» (!). В обязательном порядке загляните на сайт <http://masterreplicas.com> — там продается прямо-таки элитный мерчандайз. Не хотите детектор движения из «Чужих» за \$299? Или одно из Колец Всевластья за \$199? Копье Хищника — тоже за \$199? Шлем бойца армии клонов за \$349? Блестер принцессы Леи за \$249?..



Появятся ли на PC такие игры, как Gran Turismo 4, Ace Combat 5, Resident Evil 4, Final Fantasy X-2 и Metroid Prime 2: Echoes?



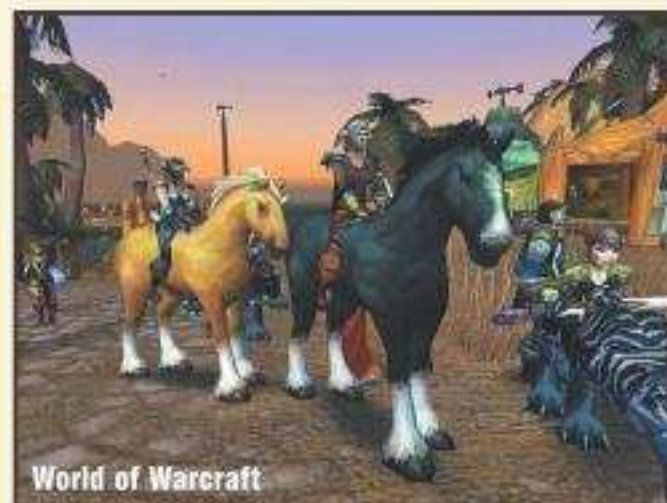
Пришло время объяснить, по какому принципу игры портируют с приставок на персоналки. Откроем маленький секрет: почти всегда о возможности портирования можно узнать еще при анонсе игры на приставках. Просто посмотрите на ее выходные данные. Если там в качестве издателя значится Sony (или ее «дочки»: Sony Computer Entertainment Europe — SCEE; Sony Computer Entertainment Tokyo — SCET; Sony Computer Entertainment America — SCEA) либо Nintendo (любое подразделение), порта можно не ждать — обе эти компании заинтересованы только в продвижении игр для своих приставок (PlayStation 2 и PlayStation Portable в случае с Sony, Nintendo DS и GameCube — в случае с Nintendo), PC им до лампочки (т.е. можете попрощаться с Gran Turismo 4 и Metroid

Prime 2: Echoes). Исключением является лишь Sony Online Entertainment, издающая онлайн-игры (серия EverQuest, Star Wars Galaxies, PlanetSide) и их редкие спин-оффы (Lords of Everquest). Гораздо сложнее дела обстоят с Microsoft. Xbox и консольный рынок для нее не цель, а средство. Биллово ведомство в одинаковой степени поддерживает и свою приставку, и персоналки — у них есть и PC-эксклюзивы (Age of Empires, Age of Mythology, Dungeon Siege, Microsoft Flight Simulator, Rise of Nations, Zoo Tycoon), и Xbox-эксклюзивы (Halo 2, Forza Motorsport, Perfect Dark Zero), причем между ними постоянно происходит «перекрестное опыление». Halo, Fable и Sudeki, поломавшись для приличия какое-то время, все-таки двинулись на персоналки (Halo 2 тоже рано или поздно переберется к нам), а Crimson Skies и MechWarrior (сменив имя на MechAssault) переехали на Xbox и пока даже не думают возвращаться обратно. Некоторые игры с «шайтан-ящика» так, увы, и не портировали (Brute Force, Oddworld: Munch's Odyssey, Project Gotham Racing, серию Rallisport Challenge), но их не так много.

С другими крупными издателями, у которых нет своих консолей, ситуация ненамного проще. Крупные западные публшеры, вроде Electronic Arts и Ubisoft, выпускают игры на всех доступных платформах — начиная с PC и заканчивая мобильниками. Персоналки оказываются обделенными только тогда, когда речь идет об играх, специально ориентированных на консоли (The Urbz), или тех проектах, которые трудно портировать, вроде файтингов (Def Jam).

Если в случае с американскими и европейскими компаниями почти всегда знаешь, чего от них ждать, то японцы — люди совершенно непредсказуемые. Более-менее внятная политика лишь у Konami — она последовательно пересаживает на PC-почву все саженцы, которые приживутся здесь без особых потерь (Pro Evolution Soccer, Silent Hill, Yu-Gi-Oh!, The Regiment). Иногда она, правда, откровенно халтурит и портирует, скорее, для галочки (Metal Gear Solid). Capcom выбирает игры абсолютно бессистемно, как бог на душу положит (бог обычно кладет на хорошие игры, типа Resident Evil и Devil May Cry, поэтому нам достается только всякий трэш — Chaos Legion, Dino Crisis и иже с ними). Схожим образом действует Namco, которая кидает компьютерщикам лишь объедки (Dead to Rights, Pac-Man, Street Racing Syndicate), а все самое вкусное оставляет приставочникам (Ace Combat, Ridge Racer, Soul Calibur, Katamari Damacy). SEGA издает игры для персоналок (The Matrix Online, Sonic Heroes), но все равно приставки остаются для нее приоритетным направлением. Square Enix с PC вообще не работает (если не учитывать онлайн-новую Final Fantasy XI) — ее игры и на PlayStation 2 расходятся астрономическими тиражами. Tecmo (серия Dead or Alive, Ninja Gaiden) и Koei (Kessen) персоналки тоже побоку.

Собирается ли «Софт Клуб» выпускать локализацию World of Warcraft?



Нет, и на то есть несколько весьма серьезных причин. Во-первых, все онлайн-игры невероятно сложны в разработке, а их локализация — это вообще адский геморрой. Во-вторых, переводить MMOG просто опасно: малейшая оплошность может привести к несовместимости версий игры для разных регионов (ведь в них играют люди из многих стран мира). Ну а в-третьих — это просто экономически невыгодно. Переводят лишь те игры, которые хорошо продаются, а онлайн-игры в России по-прежнему в диковинку. Перевод таких проектов не практикуется даже в развитых странах (мы с большим трудом вспомнили несколько примеров).

Будет ли третья часть No One Lives Forever?



Ох, хотели бы мы знать. Несмотря на заоблачные оценки в прессе, обе части **No One Lives Forever** продавались настолько вяло (по неподтвержденным данным, тираж первой части едва-едва преодолел сотысячную отметку), что от отчаяния разработчики даже выпустили откровенно халтурный аддон **Contract J.A.C.K.** (лишь бы покрыть чем-то убытки). Что же касается третьей части, то о ней не слышно ровным счетом ничего. Сейчас все силы **Monolith Productions** сосредоточены на других проектах (**F.E.A.R.** и **Condemned**), но в будущем они, возможно, возьмутся за сиквел (все-таки **NOLF** — тайтл раскрученный, да и игры были хорошими).

Говорят, Guild Wars будут официально издавать в России. Это правда?



Насколько мы знаем, **Guild Wars** у нас никто не издает. Да и если бы издавали — что бы это изменило? Цена осталась бы той же, локализацию никто делать не стал бы (о причинах см. по соседству). **Guild Wars** разрабатывают бывшие сотрудники **Blizzard Entertainment**, так что за качество игры можно не беспокоиться (чего только стоит возможность изменять ландшафт локаций — изводить под корень леса, строить здания и так далее). Что интересно: абонентскую плату разработчики взимать не планируют, надеясь покрыть все расходы за счет больших тиражей игры. По крайней мере, так обещано американцам, аборигенам остальных регионов, возможно, придется платить.

Ожидается ли продолжение Space Quest?



Space Quest — это древняя серия квестов от **Sierra On-Line**, ведущая свой род аж с 1986 г. В главной роли — Роджер Вилко, уборщик-космонавт. Оказавшись однажды запертым в подведомственном клозете, Роджер сумел спастись во время нападения на его корабль пришельцев (остальную команду перебили), а потом еще и вернул похищенный ими генератор. После этого он возвращался на сцену еще пять раз. В 1995 г. вышел **Space Quest 6** — последняя на сегодняшний день (и, скорее всего, навсегда) игра в серии. Доделывать седьмую часть уже не стали: приключения оказались в опале и их начали планомерно душили одну за другой.

Но всех не додушили. **King's Quest**, еще одна знаменитая серия квестов **Sierra On-Line**, возродилась стараниями группы энтузиастов **Phoenix Freeware Online** под именем **King's Quest 9: Every Cloak Has a Silver Lining** (www.kq9.org — всенепременно загляните: к тому моменту, когда вы будете читать эти строки, там обещали выложить подробную информацию об игре). Ну а **Police Quest** воскресла в виде обожаемого всей редакцией... экшена **SWAT 4**.

Что-нибудь слышно о «Космических рейнджерах 3»?



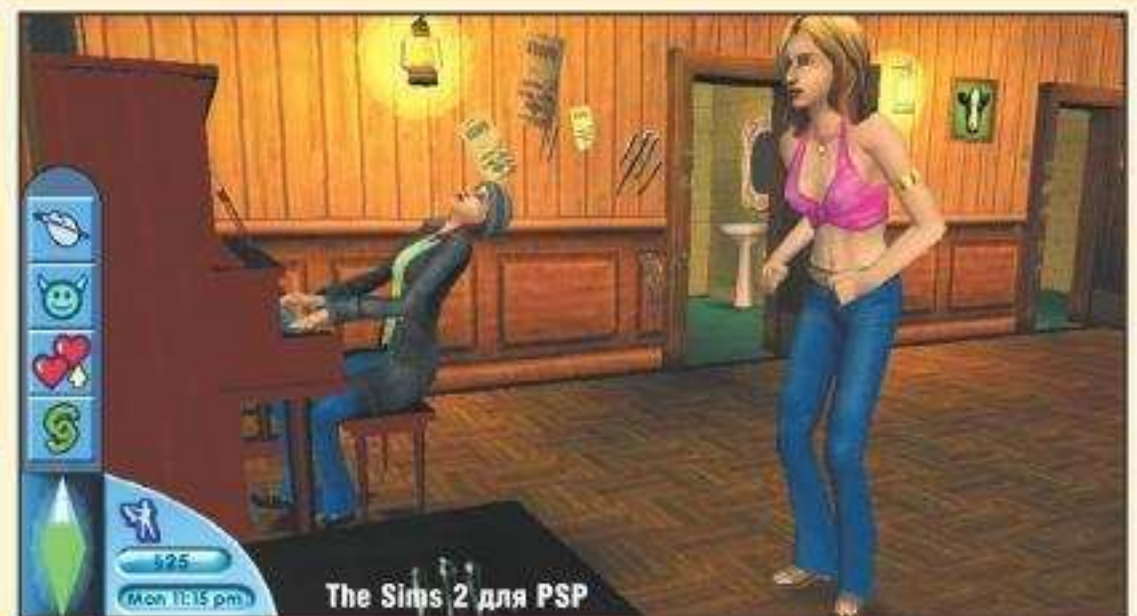
Тайны из этого никто не делает — «Космические рейнджеры 3» будут. До официального анонса еще далеко, но на сайте **Elemental Games** уже открылся форум по третьей части игры (www.elemental-games.com/forum). Разработчики активно интересуются, стоит ли делать игру полностью трехмерной, что следует исправить, какие фишки добавить. Если у вас есть какие-то пожелания, загляните туда — возможно, ваши идеи окажутся ко двору и их воплотят в игре.

Ожидается ли Psi-Ops 2?



Еще до релиза разработчики говорили, что вопрос с сиквелом зависит только от успеха или неуспеха первой части. Игру приняли очень тепло, и это значит, что в **Midway** уже почти наверняка готовят **Psi-Ops 2**. Вряд ли это будет нечто особенно выдающееся, скорее всего девелоперы просто добавят все то, что они не успели сделать в оригинале (в первую очередь — мультиплеер и кооператив).

Выйдет ли The Sims 2 на PlayStation 2?



Не только на **PlayStation 2**, но еще и на Xbox, GameCube, PSP, Nintendo DS, Game Boy Advance, мобильных телефонах, пылесосах, стиральных машинках и кофемолках. Выше по курсу мы уже писали, что **Electronic Arts** стремится охватить все возможные платформы, а уж **The Sims 2**, которая еще несколько лет будет раскупаться быстрее, чем баурсаки на вещевом рынке, просто идеальная кандидатура для портирования. Другое дело, по ту сторону границы «Симов» никогда особенно не любили: завоевать пламенную любовь приставочников не удалось ни первой части, ни **The Urbz**, вариации **The Sims** для консолей. Удастся ли это второй части? Время покажет.

Давно не видно игр по «Формуле-1». Что случилось?

Ничего хорошего. Летом 2003 г. **FIA** заключила договор с Sony, и теперь до 2007 г. «формульные» игры будут выходить только на **PlayStation 2** и **PlayStation 3**. Весной прошлого года, правда, вышел **Grand Prix Simulator** (второе название — **Virtual Grand Prix 2**), но каким образом разработчикам удалось обойти ограничения эксклюзивной лицензии Sony — не совсем понятно. В любом случае игра была весьма слабой.



5 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

Еще задолго до выхода **Messiah** стала одной из самых известных игр современности. Что, впрочем, неудивительно — скандальным черным пиаром ее наградили даже официаль-

Messiah

ные представители Римского Папы. А дело было вот в чем: по сюжету мы играли роль эдакого карапуза-ангелочка по имени Боб, который по личному повелению Всевышнего спустился на землю и принялся направо и налево вершить правосудие наказаниями яростными. Понятно, что такие явно библейские корни крайне не понравились не только Ватикану, но и еще паре сотен христианских организаций, которые еще до

релиза предали **Messiah**, а заодно и всех ее разработчиков анафеме.

Хотя зря, ей-богу, предали. Игра-то была страсть как хороша, уникальна даже в чем-то. Сам по себе посланец божий Боб был слаб и умирал от одного хорошего удара сапогом, так что для вершения наказаний у него было всего одно эффективное средство — умение вселяться в тела смертных. Подкрались сзади к недругу, пры-

гнули ему на плечи и — оп! — он уже полностью под нашим контролем. Одно это нехитрое изобретение с ног на голову преворачивало геймплей банального на первый взгляд stealth-экшена. Добавьте сюда же отличный движок, который самостоятельно «подстраивался» под железо, саундтрек за авторством ВИА Fear Factory, а также отличный дизайн — и получите в итоге хит невероятной силы.

ДАТА ВЫХОДА: 2000 год
ЖАНР: Action
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК: Shiny/Interplay

10 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

Пожалуй, один из величайших квестов за всю историю человечества, один из главных проектов Тима Шафера (из нового — обязательно см. **Psychonauts**), да и просто —

Full Throttle

Full Throttle! Черт, даже не верится, что ему стукнуло уже десять лет.

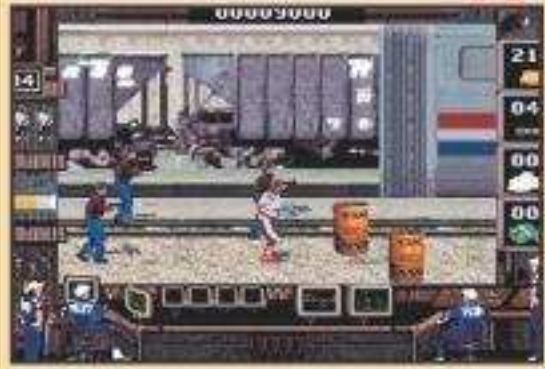
Собственно, сюжет у нас таков: в недалеком будущем, когда все автомобили обзавелись антигравитационными подушками, во всей Америке остался только один завод, который производит «хоть что-то с колесами». А именно — мотоциклы. Так случается, что единственный владелец этого самого завода погибает самой что ни на

есть насильственной смертью, а все обвинения падают на Бена Троттла — вожака местной байкерской банды. Бен, хоть и байкер, но тут оказывается абсолютно не при чем, так что от нас требуется помочь ему восстановить справедливость, отвинтить рога всем встречным злодеям и не позволить плохишам закрыть завод.

Что сказать об остальном? «Культовая игра» в случае с **Full Throttle** — это еще очень

слабо сказано. Отличный детективно-приключенческий сюжет без единого «хвоста», простые, но крайне интересные загадки, плюс — шикарная графика, талантливейший саундтрек, здоровый юмор, отлично проработанные персонажи и самые длинные финальные титры в истории игровой индустрии. Вершина «лукасартовских» квестов. Игра, которая с возрастом становится только лучше.

ДАТА ВЫХОДА: 1995 год
ЖАНР: Квест
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК: LucasArts

15 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

А вот вам вещь атомной мощи: не игра, а в своем роде манифест поколения — того самого поколения игр начала девяностых, когда в индустрии еще не существовало никакой цензуры, а

Crime Wave

особо одаренные разработчики могли самовыражаться без оглядки на сенаторов, рейтинги и комитет солдатских матерей любыми доступными способами.

В общем, слушайте: год 1995, недалекое будущее (без паники, это мы тут пересказываем сюжет **Crime Wave**). На улицах большинства больших городов планеты царит анархия и произвол, а в довершение всех бед некие убер-плохиши похищают дочку президента — пышногрудую блондинку

модельных пропорций. На спасение пышногрудой срочно отправляется суперполицейский, которому по ходу развития событий предстоит пройти сквозь несколько «плохих» районов, попутно уничтожая всех их обитателей.

Пятнадцать лет назад представить более мракобической аркады было практически невозможно — полная, тотальная, всепобеждающая жестокость, перед которой разом меркнут **GTA**, **Postal** и иже с ними. Про-

двигаясь по улицам «городов будущего», суперполицейский ни на секунду не прекращал нажимать на спусковой крючок, превращая в бесформенные куски плоти бомжей, карманников, налетчиков и прочих гоп-стоп со скоростью «десять подонков в секунду». Реки крови, оторванные руки-ноги и одноклеточный, как инфузория-туфелька, геймплей. Эх, времена! Сейчас бы такое запретили сразу же после первого анонса.

ДАТА ВЫХОДА: 1990 год
ЖАНР: Аркада
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК: Access Software

20 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

«День победы», говорите? **Europa Universalis**? А вот шиш вам — жанр «стратегий не для средних умов» был открыт вовсе не вчера и два десятка лет назад цвел таким буйным цветом, что

Balance of Power

аж жуть. Встретить на PC какую-нибудь хитромудрую стратегию с сонмищем графиков, схем и диаграмм было в несколько раз проще, чем найти тупейшую из тупых аркад. Так вот, из всех подобных стратегий в 1985 году **Balance of Power** была, пожалуй, самой главной.

В общем, представьте: под наше управление попадает добрая половина земшара — на выбор мы можем стать либо президентом США, либо генсеком СССР.

Глобус мира поделен на «зоны влияния» (вполне актуальные на середину восьмидесятых) — в каких-то странах сильны Штаты, а в каких-то — Советский Союз. Наша задача — за несколько лет перевесить «баланс сил» в свою сторону, получить максимальное мировое влияние и оставить соперника с экономическим кризисом и на пороге гражданской войны. В нашем распоряжении были практически любые средства: политические интриги, шпионские

операции, открытые вооруженные вторжения и тому подобное.

Тщательная проработка каждой мельчайшей детали, практически бездонный геймплей и отличный исторический базис. Все это делало из игры натуральный политический симулятор, равных которому нет до сих пор — многочисленные попытки переплюнуть **Balance of Power** (самая известная — **Tom Clancy's Politika**) увенчались, как несложно догадаться, ничем.

ДАТА ВЫХОДА: 1985 год
ЖАНР: Стратегия
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК: Mindscape

SOLDNER

БОЙЦЫ СПЕЦНАЗА

Игры, открывшие новую эру командных боев!
"SOLDNER: БОЙЦЫ СПЕЦНАЗА"
+ ОФИЦИАЛЬНЫЙ АДДОН "SOLDNER: МОРСКАЯ ПЕХОТА"
Ищите в магазинах Вашего города!

SOLDNER

МОРСКАЯ ПЕХОТА



© 2005 «Wings Simulations». All Rights Reserved. © 2005 «JoWood Productions». All Rights Reserved.
© 2005 «Game Factory Interactive». All rights reserved. © 2005 «Руссобит-Паблишинг» Все права защищены.
Вы можете приобрести эту продукцию в магазинах "М.видео". Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 211-10-11, 967-15-80.
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (095) 979-55-59, а также на форуме по адресу: <http://www.russobit-m.ru/forums/>

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Алексей Бутрин

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

Золотые извилины для ПК



Отличная новость для геймеров и оверклокеров с толстым кошельком. Компания **OCZ**, специализирующаяся на выпуске производительных модулей памяти для ПК, обновила модельную линейку своих модулей стандарта **OCZ DDR 2 Gold**, а также анонсировала модули **OCZ DDR 2 Platinum** с поддержкой технологии **Extended Voltage Protection**.

OCZ Gold уже позиционируется компанией как специальная серия модулей для геймеров. Отличительной чертой серии является высокая частота, отличная пропускная способность и очень малые задержки. Теперь серия OCZ Gold будет представлена модулями с частотами **533**, **667** и **800 МГц** объемами от **512 Мбайт** до **2 Гбайт**. Вся память этой серии работает в двухканальном режиме и поддерживает технологию **EVP** (Extended Voltage Protection), которая позволяет модулям работать на повышенном напряжении — до **5%** выше номинального, что особо полезно при разгоне системы. Для теплоотвода используются медные радиаторы с позолотой. Тайминги для самой старшей модели **OCZ DDR 2 Gold PC-6400** составляют **5-5-5-8**.

Еще большим быстродействием может похвастаться другая модель DDR 2 от OCZ, которая создана для оверклокерских систем. Модули **OCZ DDR 2 PC-6400 Platinum** емкостью **512 Мбайт** специально тестируют для работы в паре и используют тайминги **4-3-3-8**. Модули этой серии также поддерживают технологию **EVP**.

На модули обеих серий предоставляется пожизненная гарантия.

Мобильный Pentium M на привязи



Всех пользователей ПК можно грубо поделить на две категории. Есть такие, которые стремятся к максимальной производительности, несмотря ни на какие преграды, включая стоимость комплектующих и колоссальное тепловыделение системы, которое приходится компенсировать либо килограммами медных радиаторов, либо кучей вентиляторов. Это экстремалы: именно для них выпускают все с приставками **Ultra**, **Mega** и **Super**.

Однако многие предпочтут удобство, тишину и привлекательную цену. К слову, вышеперечисленные удобства — вовсе не преграда высокой производительности, что с успехом продемон-

стрировала компания **AOpen**, первой выпустившая материнскую плату на базе чипсета **Alvisio** для настольных систем под процессор **Pentium M**.

Новинка называется **i915GMm-HFS** и построена на базе **i915GM** с интегрированным видео-контроллером **Intel GMA 900**. При желании можно установить мощную видеокарту для **PCI Express x16**.

Новинка поддерживает всю линейку процессоров **Pentium M** с частотой системной шины **400/533 МГц**. В качестве модулей памяти можно использовать либо **DDR333**, либо двухканальную **DDR2-400/533**. Также нельзя не отметить поддержку **SATA II** и наличие двух портов **Gigabit LAN**.

Технические характеристики AOpen i915GMm-HFS:

Чипсет: i915GM/ICH6-M, 400/533 МГц FSB
Видео: Integrated Intel Graphics Media Accelerator 900, PCI Express 16x
Видеовыходы: D-Tub, DVI, S-Video, YpbPr
Память: DDR 333, Dual Channel DDR II 400/533
Дисковая подсистема: 2 SATA, 2 SATA II (RAID 0,1), IDE
Звук: Azalia 7.1, S/PDIF In/Out
Сеть: Marvell Dual Gigabit PCI Express LAN
USB: 8 USB 2.0
FireWire: 2 порта

Samsung «разгоняет» гигабайты



Если вы еще не успели обновить свой старый **Ultra ATA** винчестер на **SATA**-модель, не торопитесь. В ближайшее время можно ожидать настоящего бума моделей на **SATA II**. В частности, винчестеры с этим интерфейсом недавно представила компания **Samsung**.

Пропускная способность новой серии винчестеров составляет **3 Гбит/с**, что вдвое превышает пропускную способность винчестеров с интерфейсом **SATA**. Новые жесткие диски Samsung оснащены поддержкой **NCQ** (Native Command Queuing) и будут продаваться в трех вариантах: емкостью **80**, **120** и **160 Гбайт**.

Технические характеристики Samsung SATA II HDD:

Интерфейс: Serial ATA II
Скорость вращения шпинделя: 7200 об./мин.
Пропускная способность: 3 Гбит/с
Среднее время поиска: 8,9 мс
Объем буфера: 8 Мбайт
Поддержка технологий: NoiseGuard, SilentSeek, NCQ

Особо стоит подчеркнуть, что цена на новые диски лишь незначительно превосходит аналогичные модели с интерфейсом **SATA**. Розничная стоимость упомянутых моделей составит **\$93**, **\$120** и **\$150** для **80**, **120** и **160 Гбайт** моделей соответственно.

Хищный оскал PlayStation 3



Слухи о потрясающей производительности процессора для нового детища **Sony** наконец-то начинают обрастать первыми реальными фактами. На выставке **COOL Chips VIII** в Иокогаме любопытную демонстрацию провела фирма **Toshiba**, наглядно показавшая производительность процессора **Cell** при декодировании видео.

В ходе демонстрации **Cell** в реальном времени декодировал **48** потоков **MPEG-2** на экране разрешением **1920x1080**, то есть, грубо говоря, воспроизводил одновременно **48 DVD**-фильмов. Экран дисплея был разделен на **48** ячеек, в каждой из которых была показана своя видеозапись, уменьшенная до размеров ячейки.

При этом шесть из восьми процессорных элементов **Cell** использовались для декодирования видео, один — для масштабирования изображений в ячейках. Еще один процессорный элемент остался незадействованным: в реальном программном приложении его можно было бы нагрузить, к примеру, просчетом физики.

Для подобных фокусов специалисты **Toshiba** использовали специальную среду разработки, позволяющую эффективно распределять вычислительную нагрузку между процессорными элементами **Cell**.

Результаты, безусловно, впечатляющие, однако пока не совсем понятно, насколько производительным новый процессор будет в играх, ведь воспроизведение видео — далеко не главная задача для игровой приставки.

На CD и DVD

СВЕЖИЕ ДРАЙВЕРЫ И СОФТ ДЛЯ ЖЕЛЕЗА

ВИДЕОКАРТЫ

CD DVD ATI Catalyst 5.4 — новая версия драйверов для видеокарт семейства Radeon, All-In-Wonder, IGP, IXP и XPRESS 200.

DVD ATI Tray Tools 1.0.2.625 — утилита, которая позволяет быстро и просто изменить настройки видеокарт Radeon.

CD DVD aTuner 1.9.19.7184 — тонкая настройка видеокарт NVIDIA GeForce и ATI Radeon.

DVD Intel Graphics Media Accelerator 14.10 — драйвера для встроенного графического ядра чипсетов семейства i865G, i910GL, i915G/GV, i945G.

CD DVD NVIDIA ForceWare 71.89 — новейшие драйвера для видеокарт семейства TNT2 и GeForce.

DVD PowerStrip 3.59 — мощная утилита для настройки видеокарт и их диагностики.

DVD RadLinker 2.032 — полезная в обиходе утилита для работы с настройками видеокарт ATI Radeon. Поддерживает все версии Windows.

МАТЕРИНСКИЕ ПЛАТЫ

CD DVD Intel Chipset Software Installation Utility 7.0.0.1019 — новые INF-файлы для современных чипсетов компании Intel. Поддерживает ОС Windows 2000/XP/2003.

DVD VIA Hyperion 4-in-1 4.56 — драйвера для чипсетов компании VIA.

СИСТЕМНЫЕ УТИЛИТЫ

DVD Central Brain Identifier 7.5.0.2 Build 0424 R2 — показывает подробную информацию о любом процессоре AMD.

DVD CPU-Z 1.28.6 — утилита предоставляет всю информацию о вашем процессоре, материнской плате, кэше и оперативной памяти.

DVD SpeedFan 4.23 — позволяет отслеживать температуру и скорость вращения вентиляторов в системе, а также менять скорость вращения вентиляторов.

DVD не для всех



Иногда бывает полезно ненадолго отвлечься от электроники массовой и обратить свой взор на электронику эксклюзивную. Хотя бы для того, чтобы понять,

чего стоит ожидать от производителей компьютерной техники в ближайшие годы, ведь практически любые уникальные технологии рано или поздно дешевет и проталкиваются себе дорогу к рядовому пользователю.

В свете вышесказанного весьма любопытно оценить совместные разработки компаний Sony и TDK в области оптических носителей информации. Как известно, Sony на данный момент является пионером в области оптических систем на основе голубого лазера, которые в отличие от обычных DVD позволяют достичь лучших показателей как в скорости записи/чтения, так и в плотности записи данных. Новая оптическая технология получила название DVD Next, а разработанные в рамках этой технологии устройства — Sony Professional Disc System, XDCAM. Производством дисков займется компания TDK, недавно представившая свой новый продукт — TDK Professional Disk.

Его емкость составляет 23,3 Гбайт, для записи и считывания информации используется синие-фиолетовый лазер. При этом скорость считывания одной головкой (в XDCAM их используется две) составляет 72 Мбит/с, то есть суммарная скорость чтения будет достигать аж 144 Мбит/с.

Помимо высокой скорости и большой плотности хранения данных новые диски отличаются живучестью благодаря фирменной технологии Durabis PRO. Она защищает диск от царапин, пыли и отпечатков пальцев. С учетом того, что диск находится внутри защитного картриджа, убить его традиционными способами будет сложно.

TDK гарантирует срок хранения данных на диске не менее 50 лет, а также 10000 циклов перезаписи. В серийное производство TDK Professional Disk будет запущен этим летом.

Одно ядро хорошо, а два — быстрее



Компания Intel объявила о начале поставок двухъядерных процессоров Pentium и чипсетов для них.

Двухъядерные процессоры Intel

(пока они представлены моделью Pentium Extreme Edition 840) используют два ядра на одном кристалле, что позволяет им выполнять несколько задач одновременно. В сочетании с технологией Hyper-Threading, которая позволяет каждому вычислительному ядру работать как два логических процессора двухъядерный процессор может одновременно выполнять четыре программных потока, обеспечивая более эффективное использование ресурсов по сравнению с одноядерными процессорами. В качестве первого чипсета для нового процессора Intel представила набор микросхем i955X Express.

Характеристики Pentium Extreme Edition 840:

Тех. процесс: 90 нм

Количество транзисторов: около 230 млн.

Тактовая частота: 3,2 ГГц

Частота системной шины: 800 МГц

Кэш-память: 2 Мбайт кэш-памяти 2 уровня (1 Мбайт на ядро)

Технология Intel Extended Memory 64, Hyper-Threading

Характеристики i955X Express:

Частота системной шины: 800 и 1066 МГц

Память: двухканальная типа DDR2-533/667

МГц с кодом коррекции ошибок ECC, до 8 Гбайт

Графическая шина: PCI Express x16

Поддержка 6 слотов расширения PCI Express x1

Порты: 8 портов USB 2.0

Звуковая система: Intel High Definition Audio 7.1

Serial ATA II четыре порта Serial ATA II,

скорость передачи данных 3 Гбит/с

Технология Intel Matrix Storage

Поддержка интерфейса Advanced Host Controller Interface (AHCI)

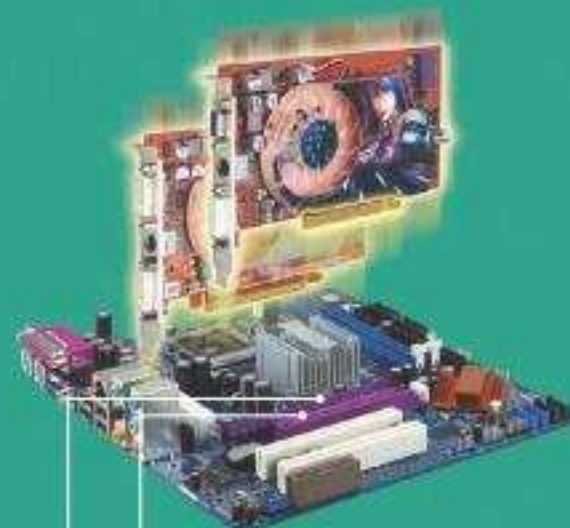


Совместимость



AGP и PCI Express

775Dual-915GL



Слот AGP

Слот PCI Express

P4Dual-915GL



Слот AGP

Слот PCI Express

ASRock
www.asrock.com

БЕЛЫЙ ВЕТЕР

WhiteWind
+7 (095) 745-7728
www.dist.ru

ОС
+7 (095) 995-2575
+7 (818) 3242860
www.os.ru

JUPITER
+7 (095) 708-2259
+7 (095) 708-2094



ИГРАЙ ВЕЗДЕ!

Обзор современных мобильных игровых платформ

Алексей Бутрин

Мобильные игры вовсе не такое молодое явление, как принято думать. Первые простенькие портативные электронные игрушки появились еще в середине 80-х в виде «Тайн океана» или многочисленных вариаций на тему ловли яиц (классический пример — игра «Ну, погоди!»). Чуть позже последовал бум мобильных тетрисов — главная отличительная черта этих игрушек заключалась в возможности выбора нескольких игр из небольшого ассортимента. В 1989 году в этом жанре свершилась маленькая революция, связанная с выходом мобильной приставки **Nintendo Gameboy**, которая через ряд модификаций успешно дожила и до наших дней в виде **Gameboy Advance**. Затем эстафету мобильного гейминга подхватили сотовые телефоны с портами классических игр (тетриса, «питона», ксоникса и так далее).

Конец 90-х и начало нового тысячелетия прошли под флагом стремительного развития мобильной связи и КПК, что дало новый толчок развитию мобильных игр. Игры на телефонах обзавелись цветом и разрешением не хуже, чем у старушки **IBM PC/XT**, а совсем недавно в мобильниках появилась пусть еще простенькая, но все-таки уже трехмерная графика! Портативные компьютеры, изначально имевшие большой объем памяти и вычислительные мощности, также не отстают от телефонов на игровом поприще.

В результате на сегодняшний день существует аж три основных направления развития мобильных игр: специализированные игровые приставки (**GBA, PSP, N-Gage**), КПК и мобильные телефоны. Какое из этих направлений может похвастаться наиболее впечатляющими достижениями, у кого больше шансов захватить лидирующие позиции в будущем? Давайте разберемся.

Мобильный игровой спецназ

Начнем со «специализированных» игровых устройств, то есть — с портативных консолей. «Первое слово» логично будет предоставить старожилу этого направления — последней существующей на сегодня модификации **Gameboy Advance**, **GBA SP**.

Nintendo Gameboy Advance SP



Одно из немаловажных достоинств **GBA SP** — обратная совместимость с предыдущими моделями, включая **Gameboy Color** и даже самый первый монохромный **Gameboy**. Соответственно, ассортимент игр для **GBA** — просто огромен, однако большую часть составляют устаревшие аркадные игры с незапоминающей графикой. Появлению технически более продвинутых игр для **GBA** препятствуют его слабые вычислительные возможности. Тем не менее, благодаря своей известности и невысокой цене (около \$130), **GBA SP** и по сей день остается очень популярной и распространенной игровой консолью. А **Nintendo** тем временем готовит к выпуску новую модель своей мобильной приставки — **Gameboy Advance 2**. По неподтвержденной информации в новом **GBA** будет увеличено разрешение до **320x200** точек, причем на смену ЖК-экрану придет **OLED**-дисплей с большей яркостью и контрастностью, а также более низким энергопотреблением. Цветовая палитра также возрастет до **260** тысяч цветовых оттенков.

Лучшие игры

Metroid Fusion, Castlevania, серия Tony Hawk Pro Skater, серия Advance Wars, Doom II, Sonic Advance.

Достоинства: большой выбор игр, совместимость с предыдущими версиями **GBA**, низкая стоимость.

Недостатки: слабые вычислительные возможности.

Характеристики

Процессор: 32-битный ARM-процессор со встроенной памятью

Память: 32 Кбайт + 96 Кбайт VRAM (в процессоре), 256 Кбайт вне процессора

Экран: цветной ЖК-экран с диагональю 2,9 дюйма

Разрешение экрана: 240x160 точек (40,8x61,2 мм)

Цветовая палитра: 32768 одновременно отображаемых из палитры 65535 цветов

Размеры: 84x82x24 мм

Вес: 142 г

Батарея: литий-ионная, 10 часов работы с подсветкой, 18 часов без подсветки, 3 часа до полного заряда.

Nokia N-Gage QD

Игровая консоль-телефон от **Nokia** является живым и весьма удачным свидетельством того, что мобильный игровой рынок хранит в

Характеристики

Стандарт мобильной связи: GSM 900/1800

Процессор: ARM4T 104 МГц

ОЗУ: 3,4 Мбайт внутренней разделяемой памяти

Дополнительная память: флэш-карты MMC

ОС: Symbian OS Series 60 UI

Экран: цветной ЖК с диагональю 2,2 дюйма

Разрешение экрана: 176x208 точек

Цветовая палитра: 4096 цветов

Управление: джойстик с пятисторонней навигацией

Интерфейсы: Bluetooth

GPRS: Class 6 (3+1/2+2 slots), 24—36 kbps

Дополнительно: SMS, MMS, почтовый клиент, Instant Messaging, JAVA, WAP 2.0, XHTML browser, HSCSD, T9, SyncML, голосовой набор

Размеры: 118x68x22 мм

Вес: 143 г

Батарея: литий-ионная, 1070 мА*ч, время ожидания 240 ч, время разговора 3,5 ч



себе большие перспективы. Иначе зачем и без того успешной фирме вкладывать немалые деньги в освоение совершенно новой для нее потребительской ниши?

По большому счету N-Gage не является «чистокровной» игровой консолью, это мутант, в котором смешались функции приставки и телефона. В N-Gage «выпачены» именно игровые функции, в то время как для телефона она великовата. По своим игровым возможностям N-Gage находится чуть выше GBA SP. Собственно, выпуск N-Gage — это попытка переключить Gameboy.

Основное отличие модификации QD от первой N-Gage — большая игровая направленность и исправление ошибок первой версии, как то: более удобная смена картриджа, традиционное для телефонов расположение динамика и микрофона, избавляющее от необходимости при разговоре подносить консоль к уху «врастопырку», вызывая таким финтом снисходительные улыбки окружающих. Более подробно об особенностях N-Gage QD можно узнать в декабрьском номере «Игромании» за 2004 год.

Лучшие игры

Call of Duty, Colin McRae Rally 2005, The Elder Scrolls: Shadow Key

Достоинства: хоть и громоздкий, а все-таки телефон, причем с массой приятных возможностей, неплохой выбор игр

Недостатки: проблемы с эргономикой, маленький экран, отсутствие встроенной поддержки MP3, слабые сетевые возможности

Sony Playstation Portable

Вне всякого сомнения, одна из самых впечатляющих новинок среди мобильных консолей — портативная «сонька» Playstation Portable, она же — Sony PSP.

Благодаря стараниям фирмы Sony словосочетание «игровая приставка» у большинства игроков в первую оче-

редь ассоциируется с легендарной консолью Playstation. Судя по всему, безоблачное будущее будет и у мобильного шедевра компании — Sony PSP. Судите сами: производительность процессора PSP эквивалентна четырем обычным PS. Просто огромный для такого миниатюрного устройства ЖК-экран может похвастаться высоким разрешением 480x272 и способностью отображать 16,7 млн цветов. В мобильную «соньку» встроена поддержка беспроводных сетей, что позволяет организовать массу интересных сервисов — от простого серфинга в интернете до реализации масштабных многопользовательских онлайн-игр. Объем основного информационного носителя PSP — UMD-диска — позволяет с легкостью размещать на нем не только игры, но и фильмы, а также большое количество музыки в MP3-формате.

Самое интересное, что сохранена совместимость с обычной Playstation и частично с PS2, причем не только на программном уровне, но и в реализации управления — даже внешне PSP напоминает слегка модифицированный джойстик Playstation со встроенным экраном. Однако, по заявлению представителей Sony, портирование игр PS2 на PSP будет производиться только в первые полгода, затем под Playstation Portable будут разрабатываться исключительно самостоятельные проекты.

На данный момент PSP является наиболее технически продвинутой игровой консолью на мобильном рынке, и у нее есть все шансы

Характеристики

Процессор: PSP CPU (до 333 МГц)
ОЗУ: 32 Мбайт
Встроенная DRAM-память: 4 Мбайт
Экран: цветной ЖК-экран с диагональю 4,3 дюйма и соотношением сторон 16:9
Разрешение экрана: 480x272 точек
Цветовая палитра: 16,77 млн цветовых оттенков
Интерфейсы: IEEE 802.11b (Wi-Fi), USB 2.0, Memory Stick PRO Duo, IrDA, IR Remote (ИК д/у)
Дисковая система: UMD Drive — 60 мм диски объемом 1,8 Гбайт (только чтение)
Размеры: 170x74x23 мм
Вес: 260 г
Батарея: литий-ионная, до 10 часов работы (реальное время работы в игровых режимах около 3—4 часов)



сохранить лидирующие позиции в ближайшие годы. Единственный фактор, спо-

собный резко померить восторженные порывы любителей мобильных развлечений, — это цена порядка \$250 (объявленная цена на набор Sony PSP Value Pack в США). Хотя, впрочем, есть и еще один не очень веселый момент. Sony по старой традиции пытается сосредоточить в своих руках максимум производственных и маркетинговых рычагов: UMD-диски, к примеру, компания собирается выпускать исключительно единолично, что автоматически делает ее единственным издателем игр, фильмов и музыки для этой консоли.

На данный момент PSP поступила в продажу в Японии и США. К моменту выхода номера мобильная консоль должна поступить в продажу и в Европе.

Лучшие игры

Gran Turismo 4 Mobile, Grand Theft Auto, Metal Gear Acid, Final Fantasy VII

Достоинства: большой широкоформатный экран, мощный процессор, развитые сетевые возможности, привычное для игроков управление

Недостатки: высокая цена, закрытые форматы носителей (UMD, Memory Stick)

Nintendo DS

Вполне очевидно, что N-Gage QD и GBA SP не в состоянии составить конкуренцию PSP — это «птички» не только разного полета, но и с разным размахом крыла. Вполне вероятным конкурентом PSP может стать GBA 2, однако даже сам факт его выпуска находится под вопросом. Тем не менее игровая консоль той же весовой категории, что и PSP, уже выпущена все той же неугомонной Nintendo, и называется она — Nintendo DS (Dual Screen).

Первое, на что стоит обратить внимание, — необычный дизайн Nintendo DS, выполненный в виде горизонтальной раскладушки. Дальше — больше: каждая из раскладывающихся частей оборудована своим собственным экраном, причем нижний экран оснащен сенсорной панелью. Какие могут быть выгоды от двух экранов — лично мне пока непонятно.

Положительный момент DS — совместимость с GBA, для этой цели предназначен специальный слот для GBA-картриджей. Сетевые возможности DS в некоторых моментах уступают PSP, а в некоторых — превосходят. Так дистанция работы в Wi-Fi-сетях не

Характеристики

Процессор: два процессора — основной ARM9 (67 МГц) и сопроцессор ARM7 (33 МГц)
Экран: верхний — 3-дюймовый ЖК-экран с подсветкой, нижний — 3-дюймовый ЖК-экран с сенсорной панелью
Разрешение экранов: 256x192 точки
Цветовая палитра: 260000 оттенков
Интерфейсы: слоты для картриджей DS и GBA, беспроводная связь IEEE802.11 (прием в 10—30 м от хот-спота), встроенный микрофон для онлайн-чатов и распознавания речи
Размеры: 85x149x29 мм
Вес: 275 г
Батарея: литий-ионная, 6—10 часов работы, 4 часа до полной зарядки



превышает 30 м (против 100 м у PSP), зато Nintendo DS, помимо многопользовательских игр, будет поддерживать различные интернет-мессенджеры, а также текстовые и голосовые чаты, для этого она оборудована встроенным микрофоном. В дальнейшем Nintendo не исключает установку на консоль дополнительного ПО для распознавания речи. Сенсорный экран, к слову, предназначен для рукописного ввода — соответствующее ПО уже есть.

По габаритам и весу Nintendo DS незначительно превосходит PSP, уступая ей в вычислительной мощности.

Достоинства: невысокая цена (около \$175), готовый набор игр, доставшийся в наследство от GBA, поддержка голосовых чатов и других онлайн-сервисов

Недостатки: большие габариты и вес, спорный дизайн с двумя экранами

...и компания

Помимо перечисленных консолей стоит упомянуть также такие мобильные проекты, как **Zodiac** от фирмы **Tapwave** и **Gizmondo** от **Tiger Telematics**. Однако к «чистокровным» мобильным консолям они не относятся — это скорее КПК с игровым уклоном. **Zodiac** — на базе **Palm OS**, а **Gizmondo** — на базе **Windows CE**.

Ориентировочная стоимость **Gizmondo** составляет чуть больше \$400, а заявленные возможности включают в себя ЖК-экран с разрешением 320x240, мощный ARM-процессор от **Samsung** с частотой 400 МГц, 128-битный 3D-ускоритель от **NVIDIA**, поддержку SD/MMC-карт памяти и **Bluetooth**, а также **GSM 800/1800/1900**. Кроме всего прочего — в

ней есть встроенная камера. Помимо игр, которые сможет потянуть облегченная Win CE, приставка проигрывает MP3 и показывает видео в MPEG4.

Возможности **Zodiac** выглядят также неплохо — в основе лежит чип **Imageon** от **ATI** с аппаратной поддержкой 3D-графики. Разрешение ЖК-экрана составляет 480x320 точек, а объем памяти — 32 и 128 Мбайт для версий **Zodiac 1** и **Zodiac 2** соответственно. Однако и стоимость у этой мобильной игрушки довольно кусачая — \$350 за 128-мегабайтную версию.

Кесарю — кесарево

Помимо наладонников, специально заточенных под игры, существует огромное количество «обычных» КПК, для которых игры не являются основной задачей. Тем не менее играть можно и на этих устройствах. Компьютерные игры — как тараканы: при наличии благоприятных условий в виде процессора, памяти и экрана они просто не могут не появиться. Под основные операционные системы КПК — **Windows CE** и **Palm OS** — разработчики игр разрабатывают ряд проектов. Также немалый ассортимент игрового рынка наладонников составляют игры других платформ, которые можно запустить при помощи эмуляторов — **ZX Spectrum**, **GBA** или даже такой экзотики, как **SCUMM VM for Palm OS** (эмулятор движка **SCUMM**, на котором работают практически все классические квесты **LucasArts**, начиная с легендарного **Maniac Mansion** и заканчивая играми серии **Monkey Island**).

Похожая ситуация наблюдается и в стане мобильных телефонов — с той лишь разницей, что вычислительные мощности и объем памяти телефонов в большинстве случаев уступает карманным компьютерам. Соответственно, игры на телефонах в целом более примитивны, чем на КПК и специализированных мобильных консолях.

Бытует мнение, что создание специализированных игровых гаджетов — своего рода излишество. Мол, в недалеком будущем обычный сотовый телефон сможет догнать по своим игровым возможностям специализированные игровые консоли. Безусловно, возможности телефонов растут не по дням, а по часам — и набор функций типичного телефо-

ним экраном (хотя бы таким, как у PSP)? Можно ли считать удобным телефон весом 200 г? Собственно, живой «антипример» уже есть перед глазами — **N-Gage**. Как приставка **N-Gage** тянет на твердую четверку, однако ее функциональность как телефона оставляет желать лучшего. Другими словами, игры на телефонах будут развиваться и дальше, но всегда будут оставаться для мобильного своего рода довеском к его основным функциям. Более того, цикл жизни мобильного телефона недолог: не успел оглянуться, как пришла пора обновлять модель — подобная частая смена моделей даже поощряется производителями, так как дает им возможность хорошо зарабатывать. Зато для разработчиков игр подобный калейдоскоп моделей, которые обновляются едва ли не каждую неделю, — настоящая головная боль. Поэтому приоритетным направлением для разработки мобильных игр будут именно специализированные устройства, и готовность крупных компаний (**Sony**, **Nintendo**, **Nokia**) уже сегодня вкладывать в это направление огромные деньги — наилучшее тому подтверждение.

Точно так же обстоит дело и с КПК — игры для них разрабатываются сейчас и будут разрабатываться в дальнейшем, однако в сравнении со специализированными консолями они окажутся даже в худшем положении, чем обычные PC в сравнении с **PS2** и **X-Box**.

Вывод напрашивается сам собой: если в ваши планы входит погружение в мир мобильных развлечений, лучше всего обратить внимание именно на специализированные гаджеты — за ними будущее.

Помечтаем?

Смогут ли мобильные игры когда-либо сравняться по возможностям и проработанности с играми «стационарными»? На первый взгляд — вопрос абсурден, но только на первый взгляд. Еще совсем недавно трудно было поверить в появление мобильных игр, сравнимых с играми на **ZX Spectrum** или **Atari**. Сейчас же прогресс в этой области еще более поразителен — тут вам и трехмерная графика, и многопользовательские игры, и беспроводной доступ в Сеть, и еще целый вагон потрясающих возможностей.

«А как же быть с размером экрана?» — спросите вы. Казалось бы, неразрешимое противоречие налицо — сильно увеличивать размер экрана мобильной консоли нельзя, иначе мобильной она не будет. Но не стоит искусственно ограничивать полет фантазии — я, к примеру, почти на 100% уверен, что в недалеком будущем не только специализированные мобильные приставки, но и обычные сотовые телефоны будут оснащены видеовыходом для подключения видеоочков на основе миниатюрных ЖК- или электролюминесцентных экранов. Собственно, подобные очки существуют уже сегодня — осталось лишь решить пару технических проблем: снизить энергопотребление подобных устройств и разработать достаточно мощный видеочип с малым энергопотреблением. Те горизонты, которые подобное нововведение откроет перед мобильными играми, — это уже тема для отдельной немаленькой статьи. Оставайтесь на связи!



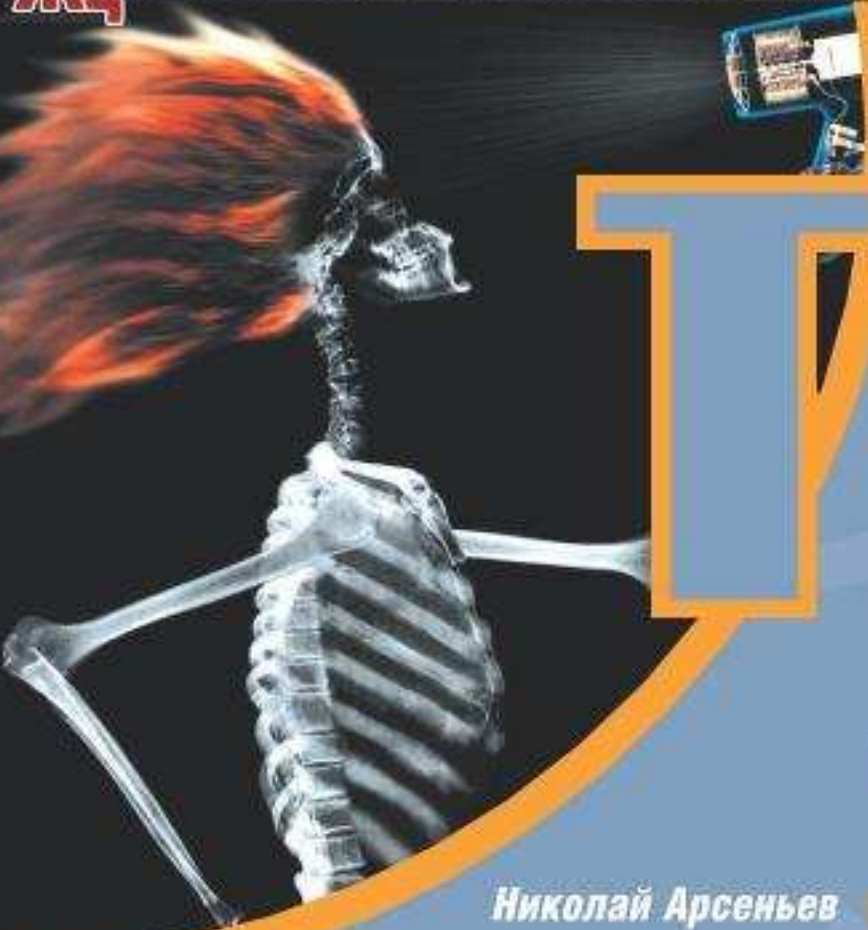
на лет через пять-шесть превзойдет самые смелые ожидания. Однако не стоит забывать и о том, что главное назначение телефона — это все-таки связь. Причем связь комфортная. А теперь подумайте, сможет ли быть удобным и эргономичным телефон с боль-

ИТ-решения Samsung для бизнеса

Не секрет, что многие преуспевающие компании выбрали технику Samsung для построения внутренней информационной структуры. Продукты Samsung помогают добиваться успеха в бизнесе как глобальным корпорациям, так и небольшим фирмам. Революционные технологии, используемые в наших ноутбуках, печатных устройствах и мониторах, позволяют Samsung по праву называться ведущей ИТ-компанией.

Галерея Samsung: г. Москва, ул. Тверская, д. 9/17, стр. 1.
Информационный центр: 8-800-200-0-400. www.samsung.ru. Товар сертифицирован.





ТИШЕ ЕДЕШЬ ДАЛЬШЕ БУДЕШЬ

Тесты DDR2 SDRAM 533 МГц и 667 МГц

Николай Арсеньев

Для обеспечения максимальной производительности компьютера необходимо, чтобы все компоненты системы были сбалансированы и не сдерживали друг друга. Одним из наиболее узких мест современных систем является оперативная память — она недостаточно быстра, чтобы удовлетворить потребности процессора, видеокарты и других устройств.

Появление быстрой **DDR SDRAM**-памяти и двуканальных системных плат изменило ситуацию к лучшему, однако требования к скорости работы подсистемы памяти все растут и растут. Недолго думая компании-разработчики во главе с организацией **JEDEC** принялись за разработку нового стандарта памяти — **DDR2 SDRAM**. Его появление было воспринято неоднозначно: несмотря на большую скорость по сравнению с **DDR**-памятью (**400 МГц**), **DDR2 SDRAM (533 МГц)** не обеспечивала выигрыша в производительности! Причиной тому были очень большие задержки.

По мере того как компании постепенно осваивали новый стандарт, стали появляться модели с низкой латентностью, а потом и скоростная **DDR2-667** — после этого ситуация изменилась достаточно сильно.

Как работает память

Модуль памяти представляет собой небольшую печатную плату с разводкой и чипами памяти, а также небольшой энергонезависимой памятью, в которой хранится конфигурация памяти — **SPD**.

Сильно углубляться в устройство памяти мы не будем, однако более подробно поговорим о командах памяти и различных параметрах задержки — они наряду с тактовой частотой и определяют общую производительность ОЗУ.

Итак, для работы с памятью есть определенный набор стандартных команд, их всего четыре:

Active — команда активации ячейки памяти. Только после нее возможно проводить остальные операции и собственно работать с памятью.

Read — команда чтения данных из памяти, она может длиться любое, неограниченное время.

Write — команда записи данных в память, также может длиться неограниченное время.

Precharge — после завершения чтения или записи данных производится команда о завершении работы с тем или иным участком памяти. После этого память не активна.

Очень важно то, как быстро память отзывается на команды и как скоро может перейти к их исполнению. Эти параметры и называются задержками — они наряду с тактовой частотой определяют общую скорость работы ОЗУ.

CAS Latency Time (CAS, 3, 4, 5) — управляет задержкой времени, которая происходит до момента, когда память начнет выполнять команду чтения после ее записи. Чем меньше время ожидания, тем быстрее проходит операция.

RAS-to-CAS Delay (tRCD, 2, 3, 4, 5) — позволяет выставить задержку между сигналами активации памяти и командами чтения или записи данных. Чем меньше задержка, тем выше производительность памяти.

RAS Precharge Time (tRP, 2, 3, 4, 5) — устанавливает минимальное количество времени между командой закрытия и повторной активации памяти. Чем меньше показатель, тем выше скорость.

Active to Precharge Delay (tRAS, 8, 9, 10, 11, 12) — устанавливает минимальное количество времени между командой активации памяти и ее закрытия. Чем меньше показатель, тем выше скорость.

Command Rate (Address Mode, 1T, 2T) — определяет время между приведением памяти в активное состояние и началом передачи какой-либо команды (чтение, запись).

Важно понять, что не только мегагерцы определяют пропускную способность памяти: если тактовая частота высока, но задержки очень большие — реальная скорость будет ниже, чем у памяти с меньшей частотой, но с минимальными задержками.



Corsair Twin2X1024-4300C3PRO может работать при очень низких задержках.

Тестовый стенд			
Процессор	Intel Pentium 4 Extreme Edition 4 3,46 ГГц (Gallatin, L2 512 Кбайт, L3 2 Мбайт)		
Кулер	Стандартный		
Системная плата	MSI P4N Diamond (nForce4 SLI Intel Edition)		
Память			
Производитель и модель	Задержки	Цена	
Kingston ValueRAM KV533D2N4/512 2x512 Мбайт, 533 МГц	4.4.4.12 1T	\$140	
Corsair Twin2X1024-4300C3PRO 2x512 Мбайт, 538 МГц	3.3.3.8 1T	\$300	
Kingmax KLCC28F-A8EB4-ECAS 2x512 Мбайт, 667 МГц	4.5.5.13 2T	\$210	
Corsair Twin2X1024A-5400UL 2x512 Мбайт, 675 МГц	3.2.2.8 1T	\$270	
Видеокарта	MSI NX6800 Ultra 256 Мбайт (PCIЕ, GeForce 6800 Ultra)		
Жесткий диск	Seagate Barracuda 7200.7 ST380013AS 80 Гбайт (SATA, 7200 об./мин., 8 Мбайт)		
Оптический диск	Sony CRX300E (IDE)		
Блок питания	Thermaltake Silent PurePower 480 Вт		
Программное обеспечение			
Драйвера для видео	ForceWare 56.72		
Драйвера для чипсета	nForce 7.02		
ОС	Windows XP Professional SP2, DirectX 9.1c		

Технология тестирования

За основу мы взяли системную плату **MSI P4N Diamond** на базе **nForce4 SLI Intel Edition** и процессор **Intel Pentium 4 Extreme Edition 4 3,46 ГГц** на ядре **Gallatin**, а также мощную видеокарту **MSI NX6800 Ultra 256 Мбайт** на основе **GeForce 6800 Ultra**.

Подробности о новом чипсете от **NVIDIA** вы можете узнать из нашего обзора в этом номере журнала «Игромания». Здесь мы лишь кратко расскажем о его преимуществах: поддержка **SLI-режима**, **8-канальный звук** (в нашем случае это **Sound Blaster Live! 24 бит**), гигабитный **Ethernet** с межсетевым экраном **ActiveArmor**, система хранения данных **MediaShield**, продвинутый контроллер памяти **DDR2 SDRAM** с официальной поддержкой частот **533 МГц** и **667 МГц**.

Теперь самое время поговорить об участниках нашего тестирования и собственно цели обзора. Главная наша задача была выяснить, какой выигрыш дает переход на **DDR2-667** и каково влияние задержек памяти на производительность системы в целом. Для этого мы взяли стандартные модули **Kingston DDR2-533** из бюджетной серии **ValueRAM**, скоростную память **Kingmax Mars DDR2-667** и продвинутые модели с минимальными задержками от компании **Corsair** — с частотой **538 МГц** и **675 МГц**. Память последней фирмы и визуально выделяется из общего ряда — обе пары спрятаны под радиатор для эффективного охлаждения чипов памяти. Собственно, продукция **Corsair** всегда славилась и своей производительностью, и минимальными задержками, и высокой ценой — за все нужно платить...

Память от **Kingston** мы тестировали в стандартном режиме. Скоростные планки от **Kingmax** в двух режимах: при стандартных задержках и с более низкими — **4.5.5.13 2T** и **4.4.4.11 2T**. Увы, при установке параметра **Command Rate 1T** система отказывалась работать. Для того чтобы **Corsair Twin2X1024-4300C3PRO** работала на заявленной частоте **538 МГц**, нам пришлось самую малость разо-

	Системные тесты					
	PC Mark04 1.30			SiSoft Sandra 2005		WinRAR 3.42
	CPU	Memory	Overall	Integer	FPU	Время
Kingston DDR2-533 (4.4.4.12, 1T)	5288	6154	5739	5520	5522	5:52
Corsair DDR2-538 (3.2.2.8, 1T)	5396	6388	5798	5914	5911	5:29
Kingmax DDR2-667 (4.5.5.13, 2T)	5350	6137	5749	5551	5540	6:07
Kingmax DDR2-667 (4.4.4.11, 2T)	5222	6156	5682	5531	5513	6:02
Corsair DDR2-675 (3.2.2.8, 1T)	5454	6510	5794	6126	6122	5:29

гнуть процессор и системную шину — до **3,49 ГГц** и **1076 МГц** соответственно. При этом память стабильно работала даже при более низких задержках, нежели те, что были заявлены — **3.2.2.8 1T** вместо **3.3.3.8 1T**. **Corsair Twin2X1024A-5400UL** работает на частоте **675 МГц** с невероятно низкими задержками — **3.2.2.8 1T** — для такой скорости! Правда, для этого необходимо выставить напряжение



на **2,1 В**, иначе система не запустится. Но вернемся к вопросу о тактовой частоте: **675 МГц** — это не стандартная скорость для памяти **DDR2 SDRAM**, поэтому и здесь нам пришлось немного разогнать систему — до **1080 МГц**, **3,51 ГГц** (шина/процессор).

Все параметры задержек памяти мы выставляли вручную через **BIOS**, хотя в **SPD** и хранится вся необходимая информация. Сделали мы это потому, что часто производители материнских плат подстраховываются и де-

лают так, что в автоматическом режиме **BIOS** устанавливал более высокие параметры задержек — для подстраховки. Поэтому наш вам совет: если вы точно знаете значения задержек для своей памяти, лучше их установить в ручном режиме.

Тесты мы проводили в **PC Mark04 1.30 (CPU, Memory, Overall)**, **SiSoft Sandra 2005 (Memory Bandwidth Benchmark)**, **WinRAR 3.42** (архивировали игру **Football Manager 2005** при максимальной компрессии), а также в играх **Far Cry 1.30**, **Doom 3 1.1** и **Half-Life 2**.

Заключение

Для начала сравним результаты тестов стандартных модулей памяти от **Kingston** и **Kingmax**. Принципиальной разницы в производительности между ними нет, порой скоростные **Kingmax** даже проигрывают. Переход на более низкие задержки помог выжать максимум из **Mars DDR2-667**, и результат не заставил себя ждать — система заработала быстрее, особенно это было видно в играх **Doom 3** и **Half-Life 2**. Можно было бы добиться еще лучших результатов, если бы модули заработали при установках **Command Rate 1T**, но не судьба.

Память **Corsair** заслуживает отдельного разговора. Обе пары модулей **DDR2 SDRAM** показали непревзойденную скорость. Это видно во всех приложениях — особенно в результатах тестов **WinRAR** и играх. Наиболее быстрая **Twin2X1024A-5400UL** оторвалась от всех остальных участников теста очень прилично, хотя модель **Twin2X1024-4300C3PRO** уступила немного. Переход на **Twin2X1024A-5400UL** в играх дает прибавку до **7%**, а в тесте **WinRAR** — до **22%**!

Польза от перехода на **DDR2-667** есть, но только при условии, что модули памяти будут работать при достаточно низких задержках, в противном случае никакой прибавки производительности не ждите. Это утверждение хорошо подтверждают тесты памяти от **Corsair** — очень низкая латентность позволяет добиться неплохого роста производительности в приложениях и играх. Другое дело, готовы ли вы платить за это, ведь **Twin2X1024-4300C3PRO** и **Twin2X1024A-5400UL** стоят где-то в два раза дороже, чем стандартная память, — это решать уже вам. ■

Far Cry 1.3 (Regulator)			
	Maximum		
Разрешение	800x600	1024x768	1280x1024
Kingston DDR2-533 (4.4.4.12, 1T)	74,9	75,3	72,3
Corsair DDR2-538 (3.2.2.8, 1T)	79,0	79,0	74,0
Kingmax DDR2-667 (4.5.5.13, 2T)	74,8	74,5	71,8
Kingmax DDR2-667 (4.4.4.11, 2T)	74,9	75,5	72,0
Corsair DDR2-675 (3.2.2.8, 1T)	79,5	79,4	74,8
Doom 3 1.1 (demo1)			
	Medium		
Разрешение	800x600	1024x768	1280x1024
Kingston DDR2-533 (4.4.4.12, 1T)	106,3	104,5	92,9
Corsair DDR2-538 (3.2.2.8, 1T)	112,0	109,0	94,3
Kingmax DDR2-667 (4.5.5.13, 2T)	107,1	105,0	92,4
Kingmax DDR2-667 (4.4.4.11, 2T)	108,0	106,0	93,0
Corsair DDR2-675 (3.2.2.8, 1T)	113,7	110,7	95,0
Half-Life 2 (d13c17)			
	High		
Разрешение	800x600	1024x768	1280x1024
Kingston DDR2-533 (4.4.4.12, 1T)	77,2	77,0	75,1
Corsair DDR2-538 (3.2.2.8, 1T)	80,0	80,0	77,2
Kingmax DDR2-667 (4.5.5.13, 2T)	76,5	76,6	74,6
Kingmax DDR2-667 (4.4.4.11, 2T)	77,1	77,1	75,1
Corsair DDR2-675 (3.2.2.8, 1T)	80,9	80,4	77,7

Благодарим следующие компании:
 российское представительство **Corsair** (www.corsairmemory.com) — **Twin2X1024-4300C3PRO**, **Corsair Twin2X1024A-5400UL**;
 российское представительство **Intel** (www.intel.ru) — **Pentium 4 Extreme Edition 3,46 ГГц**;
 российское представительство **Kingmax** (www.kingmax.com) — **2x512 Мбайт Kingmax KLC28F-A8EB4-ECAS PC2-5400**;
 российское представительство **Kingston** (www.kingston.com) — **2x512 Мбайт Kingston DDR2 SDRAM PC2-4200**;
 российское представительство **MSI** (www.microstar.ru) — **MSI P4N Diamond**, **MSI NX6800 Ultra 256 Мбайт**;
 «Инфорсер» (www.inforser.ru) — **Seagate Barracuda 7200.7 ST380013AS**, **Sony CRX300E**.

PENTIUM 4 ОБРЕЛ СИЛУ

Обзор NVIDIA nForce4 SLI Intel Edition

Дмитрий Чеканов

Лет пятнадцать назад никто не мог подумать, что у обычных компьютеров появятся трехмерные графические ускорители, ведь долгое время они оставались уделом профессиональных графических станций. Но в конце 90-х ситуация изменилась — на сцену вышла компания 3dfx, предложив 3D-акселератор для геймеров. Но винка под названием **Voodoo** обеспечивала потрясающее качество графики — аж дух захватывало. И понеслось...

Но 3dfx проиграла войну другой компании — **NVIDIA**. До конца 90-х годов она являлась мелкой компьютерной фирмой, однако успешный маркетинг и технологические инновации вывели NVIDIA в лидеры.

Рынок информационных технологий — вещь мало предсказуемая, чуть оступишься — и завтра компания существует только в учебниках истории. Примеров тому множество: та же 3dfx, **Cyrix**, **S3 Graphics** (сейчас это часть **VIA Technologies**). Но молодые компании как раньше, так и сейчас способны стремительно набирать обороты и теснить грандов. Так, в 80-х **Майкл Делл** продавал компьютеры по телефону, а сегодня **Dell** — одна из крупнейших международных корпораций. Да чего греха таить, та же **Microsoft** в конце 70-х производила «Бейсиков» на заказ, теперь это софтверная компания №1. Судьба NVIDIA чем-то напоминает эти примеры.

Завоевав графический рынок, после миллениума NVIDIA решила расширять свою деятельность. Действительно, сегодня 3D-ускорители «на коне», а завтра со всей многоядерностью и многопоточностью такой акселератор может стать всего лишь одним из ядер процессора. Выпускать его будут, разумеется, процессорные компании. И кто тогда вспомнит о NVIDIA?

Так или иначе, компания представила свой первый системный чип **nForce**. Конкурировать с **Intel** новичку на этом рынке не удалось ввиду отсутствия лицензии, так что NVIDIA выпустила свой набор логики только для процессоров AMD. Тем более что последняя старалась всячески отгородиться от производства системных чипов, оставив их на откуп третьим сторонам — **VIA**, **SiS** и **ALi**. Против них и начала играть NVIDIA. Надо сказать, весьма успешно. Конечно, первый nForce задерживался много раз, но вот **nForce2** оказался настолько удачным, что обошел практически всех конку-

рентов. И до сих пор он считается лучшей платформой для **Socket A** — **Athlon XP** и **Sempron**. Рецепт успеха стали эффективный двухканальный контроллер памяти, неплохой встроенный звук, а также интегрированное графическое ядро **GeForce 4 MX**. Но не следует думать, что NVIDIA не сотрудничала в то время с **Intel**, ведь **Xbox** был построен на nForce в паре с процессором **Pentium III**.

После выпуска nForce2 компания решила освоить новую платформу AMD — **Socket 754/940**, а впоследствии и **Socket 939**. В результате мир увидел новые чипы **nForce3** и **nForce4**. Последний и вовсе совершил настоящий переворот: в нем появилась поддержка технологии **SLI**, которая позволяет объединить мощь сразу двух видеокарт на одной системе. Чем не революция?

Технология SLI стала ключевой в патентном соглашении между Intel и NVIDIA. Дело в том, что Intel не могла смириться с существованием SLI для процессоров AMD. Вот так мы и получили **nForce4 SLI Intel Edition** под **Pentium 4**. Таким образом, Intel не отстала от AMD, а NVIDIA получила новый рынок: и волки сыты, и овцы целы.

До выхода чипсета долгое время ходили слухи, что он получит название **nForce5**, что невольно указывало бы на превосходство над nForce4 для Athlon 64. Этого не произошло, хотя ряд улучшений у nForce4 SLI IE все же есть. Но о них мы расскажем позже в нашем совместном тестировании с сайтом www.thg.ru.



Теперь и фанаты Intel смогут насладиться преимуществами SLI.

Раскладываем nForce4 SLI Intel Edition по полочкам

NVIDIA nForce4 SLI IE использует классический дизайн чипсета, состоящий из северного и южного мостов. Компания традиционно решила назвать чипы по-своему: **System Platform Processor (SPP)** и **Media and Communications Processor (MCP)**. SPP использует совершенно новый контроллер памяти **DDR2 SDRAM** и поддерживает **19** линий **PCI Express**; **16** из них отведены для одной графической карты (**PCIe x16**) или SLI-конфигурации (два разъема **PCIe x16** работают в режиме **x8** каждый). Оставшиеся линии зарезервированы для трех портов **PCIe x1** под карты расширения.

Интересно, что мосты не объединены между собой через интерфейс **PCI Express**, как можно

Тестовый стенд

Системная плата	NVIDIA nForce4 Intel Edition
	ASUS P5AD2-E Platinum (i925XE)
Процессор	Intel Pentium 4 Extreme Edition 3,73 ГГц (Socket 775, 1066 МГц, 2 Мбайт)
	Intel Pentium 4 660 (Socket 775, 3,6 ГГц, 800 МГц, 2 Мбайт)
Память	2x512 Мбайт DDR2-533 Corsair Twin2X 1024-4300C3PRO
	2x512 Мбайт DDR2-667 Corsair Twin2X1024A-5400UL
Видеокарта	2x NVIDIA GeForce 6800 GT 256 Мбайт (PCIe)
Жесткий диск	Western Digital WD740 Raptor 74 Гбайт (SATA, 10000 об./мин., 8 Мбайт)
Оптический привод	MSI MS-8216 (IDE)
Программное обеспечение	
Операционная система	Windows XP Pro SP2, DirectX 9.1c
Драйвера для чипсета Intel	Intel Chipset Software Installation Utility 6.3.0.1007
Драйвера для чипсета NVIDIA	NVIDIA nForce 7.02
Драйвера для видеокарты	NVIDIA ForceWare 71.84

Системные тесты

	PC Mark04		WinRAR
	CPU	Memory	Время
Pentium 4 EE 3,73 ГГц (nForce4 SLI IE)	5752	6613	1:59
Pentium 4 EE 3,73 ГГц (i925XE)	5743	6294	2:05
Pentium 4 660 3,6 ГГц (i925XE)	5525	5705	2:14

Тестирование SLI-режима

Unreal Tournament 2004

Разрешение	1024x768, 4x AA, 8x FSAA	1280x1024, 4x AA, 8x FSAA	1600x1200, 4x AA, 8x FSAA
Pentium 4 EE 3,73 ГГц	141,4	125,0	97,2
Pentium 4 EE 3,73 ГГц в SLI-режиме	137,5	136,5	136,1

Far Cry

Разрешение	1024x768, 4x AA, 4x FSAA	1280x1024, 4x AA, 4x FSAA	1600x1200, 4x AA, 4x FSAA
Pentium 4 EE 3,73 ГГц	119,3	47,5	59,4
Pentium 4 EE 3,73 ГГц в SLI-режиме	184,7	122,3	97,9

DOOM 3

Разрешение	1024x768, 4x AA, 8x FSAA	1280x1024, 4x AA, 8x FSAA	1600x1200, 4x AA, 8x FSAA
Pentium 4 EE 3,73 ГГц	73,5	51,9	38,6
Pentium 4 EE 3,73 ГГц в SLI-режиме	105,6	87,5	69,3

было бы ожидать, — NVIDIA решила использовать **HyperTransport**. Кто бы мог подумать об этом еще год назад: технология HyperTransport, одним из разработчиков которой была AMD, работает в системе для Intel... Но это решение вполне оправданно, ведь у NVIDIA есть большой опыт работы с HyperTransport.

Еще более любопытно, что MCP не использует компонентов PCI Express — они перенесены на SPP. Наконец, nForce4 IE не поддерживает **DDR SDRAM**, а только **DDR2 SDRAM 533 МГц** и **667 МГц**.

Возможности MCP порадуют вас поддержкой аудиокодеков **7.1**, десяти портов **USB 2.0**, пяти **PCI-слотов**, гигабитного **Ethernet** с аппаратным межсетевым экраном **ActiveArmor**. Не обошлось и без парочки каналов **Ultra ATA** и новомодного **Serial ATA II** с поддержкой очереди команд **NCQ** и скорости **3 Гбит/с**. Систему хранения данных NVIDIA объединила под названием **MediaShield**. Она поддерживает стандартные режимы **RAID**: **RAID 0** (чередование), **RAID 1** (зеркалирование), **RAID 0+1** (комбинация чередования и зеркалирования на четырех дисках) и **RAID 5**.

Последний похож на RAID 0 тем, что чередует запись данных на все доступные винчестеры, однако во время записи добавляет информацию избыточности. Таким образом, если один диск выйдет из строя, данные не будут потеряны. Зву-

чит хорошо, но у RAID 5 есть два недостатка. Во-первых, информация избыточности, которая распределяется по всем жестким дискам, уменьшит общий объем ровно на емкость одного диска. Во-вторых, расчет информации избыточности в реальном времени требует ощутимых ресурсов процессора. Именно по этой причине все профессиональные RAID-контроллеры оснащены специальным RISC-процессором, который позволяет снизить нагрузку на процессор. Если вам нужна высокая производительность, то RAID 5 вряд ли стоит использовать. Впрочем, не будем забывать, что Intel вскоре представит двуядерные процессоры **Pentium D**, **Pentium Extreme Edition**, которые легко справятся с этой задачей.

Оптимизации памяти

Чипсеты nForce и nForce2 славились отличными контроллерами памяти, которые обеспечивали превосходную производительность. С переходом на nForce3 и nForce4 от контроллера памяти пришлось отказаться, он был перенесен на процессор Athlon 64. С выходом nForce4 SLI IE разработчики NVIDIA вновь смогли показать себя во всей красе: контроллер занял свое привычное место.

Чипсет nForce4 SLI IE работает с пакетами данных малого размера, чтобы более эффективно чередовать обращение к памяти, кроме того, адресация производится через выделенную шину для каждого DIMM-разъема. В результате производительность контроллера памяти оказалась выше, чем у существующих чипсетов от Intel.

Новая система предварительной выборки

Оперативная память — одно из узких мест современных компьютеров. По этой причине современные процессоры используют скоростную буферную память (кэш), которая разделена на два и больше уровней. Кэш первого уровня (L1) невелик по размеру, но отличается очень высокой скоростью, второго уровня (L2) — работает медленнее, но его объем в современных на-

Сравнение nForce4 SLI IE и i925XE

Unreal Tournament 2004

Разрешение	1024x768
Pentium 4 EE 3,73 ГГц (nForce4 SLI IE)	141,9
Pentium 4 EE 3,73 ГГц (i925XE)	139,3
Pentium 4 660 3,6 ГГц (i925XE)	131,6

DOOM 3

Разрешение	1024x768
Pentium 4 EE 3,73 ГГц (nForce4 SLI IE)	99,1
Pentium 4 EE 3,73 ГГц (i925XE)	94,2
Pentium 4 660 3,6 ГГц (i925XE)	90,0

стоящих процессорах достаточно большой и достигает **2 Мбайт**. Цель кэша заключается в быстром предоставлении процессору данных, которые он запрашивает повторно, либо данных, которые находятся в тесном соседстве с запрошенной ранее информацией.

Таким образом, если повезет, то информация, запрашиваемая процессором, будет находиться в кэше и процессор мгновенно получит ее. Если нет, то их придется брать из относительно медленной оперативной памяти.

Во избежание подобных проблем процессоры используют блоки предварительной выборки данных: они предсказывают, какие данные потребуются, и запрашивают их заранее. Технология **Dynamic Adaptive Speculative processor (DASP)** построена именно по этому принципу. Впервые она была использована в **nForce IGP/SPP**, а теперь достигла версии **3.0**. Изменения были необходимы, так как работу новых процессоров Intel предсказывать тяжелее, все усложняет функция **Hyper-Threading** и грядущие двуядерные процессоры. Технология DASP 3.0 способна отслеживать каждое ядро и каждый поток, для того чтобы предсказать данные.

Тестирование

Для сравнения производительности i925XE и nForce4 SLI IE мы использовали **PC Mark04**, архиватор **WinRAR**, игры **Unreal Tournament 2004** и **DOOM 3**. Отдельно для новой материнки от NVIDIA мы провели серию тестов в SLI-режиме в Unreal Tournament 2004, Far Cry и DOOM 3 при экстремальных настройках качества в самых разных разрешениях. И сравнили результаты с тестами с одной видеокартой.

Заключение

В противостоянии чипсетов победа осталась за детищем NVIDIA: nForce4 SLI IE показал замечательную производительность и обошел i925XE по всем статьям. Однако не стоит забывать, что у Intel припасен козырь в кармане — новейший набор логики **i955X**! После его появления все может измениться, но об этом мы узнаем позже. Но в любом случае у него не будет технологии SLI, и если вы хотите получить максимальную скорость в играх, то выбор будет однозначным — nForce4 SLI Intel Edition.

Много раз сторонние производители чипсетов пытались опередить Intel, однако не многим это удавалось. Похоже, NVIDIA это удалось: ее новый чипсет хорошо сбалансирован и показывает очень хорошую производительность в играх.



nForce4 SLI Intel Edition
показывает блистательную
скорость в играх.

ВВЕДЕНИЕ МОДДИНГ

Пособие для начинающего моддера

Александр Соколов

Сегодня мы открываем цикл статей о моддинге. В первой из них мы расскажем о том, как зародилось это движение и что можно сделать с помощью моддинга.

Персональный компьютер — помощник в решении любых задач, источник информации посредством интернета и незаменимое средство для развлечения. Все бы ничего, вот только ПК были все одинаково серыми — и не зря **Стив Джобс** из **Apple** многократно обыгрывал эту тему в своих рекламных роликах.

Благо самоделкиных хватало во все времена — и люди постепенно начали экспериментировать с внешним видом ПК. В Америке и Европе в 1999—2000 годах любители стали разукрашивать корпуса, делать в них акриловые окошки, устанавливать подсвеченные вентиляторы, закручивать широкие шлейфы и т.д. Список способов изменить внешность компьютера рос. Так и появилось движение, которое получило название **моддинг** (от английских слов **modify** — модифицировать; **modding** — модифицирование), а его участники

стали называть себя **моддерами**.

Постепенно движение разрасталось, охватывая все новые страны, — теперь оно распространилось на весь мир.

В период 2000—2002 годов появились крупные сайты по моддингу — в то время они служили единственными источниками информации. Все модификации (моды) люди делали сами: пилили железо и акрил, встраивали в вентиляторы светодиоды, для подсветки брали толстые неоновые лампы для тюнинга автомобилей и т.д. Среди моддеров появились настоящие изобретатели: в 1999 году **Клифф Андерсон** изобрел реобас (его идея лежит в основе всех современных реобасов и многофункциональных па-



Из винчестера тоже можно сделать произведение искусства.

нелей), в 2001 году **Яни Понкко** (Jani Ponkko) придумал светящийся коврик и мышку с вентилятором.

В 2001 году на помощь моддерам пришла компания **Sunbeam** и стала выпускать лампы, предназначенные специально для подсветки корпуса компьютера. Теперь подобных компаний пруд пруди. Моддинг становится массовым и доступным для всех.

Системный блок

Обычно пользователи начинают модить корпус компьютера. Прорубают «окно в железо» — вырезают окошко в системном блоке. Делают с помощью ножовки, ножниц по металлу, электролобзика, заморского инструмента дремели. После этого устанавливают оргстекло, укрепляя его с помощью прокладок (молдинга) или рамок. Уже существуют готовые окна-полуфабрикаты — вставлять их совсем просто. После всех манипуляций нашему взору предстают все внутренности системы — материнская плата и кулер, ворох шлейфов, винчестер, видеокарта и т.д.

Все, что находится в системном блоке, может стать объектом для моддинга. Дикое количество проводов и шлейфов выглядит не слишком эстетично, так почему бы их не привести в порядок, убрав в аккуратную оплетку, а плоские шлейфы заменить на закругленные? При этом улучшится не



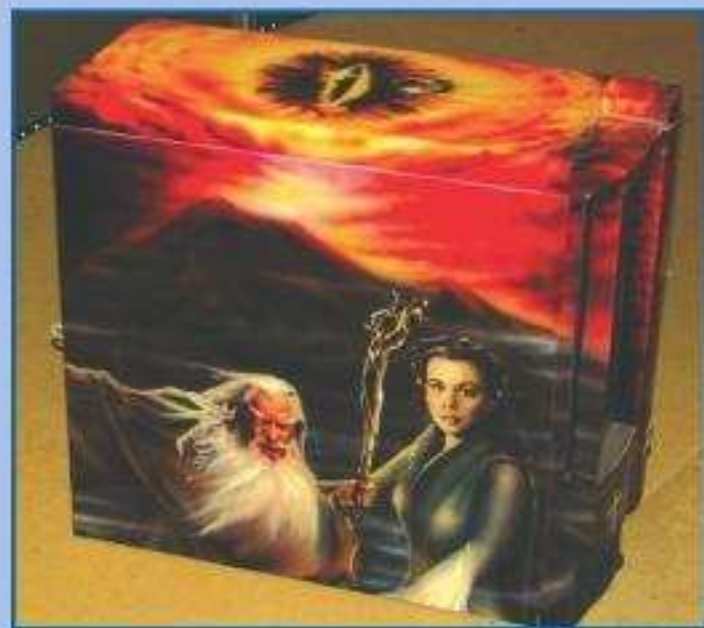
Дюралайт в действии!

Итоги конкурса «Покрась и разрисуй»

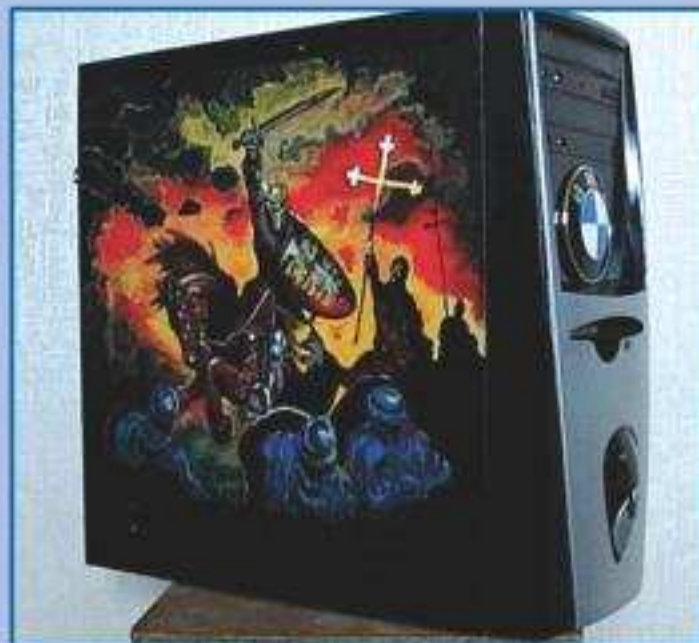


Прошло немало времени с тех пор, как мы объявили конкурс на самый яркий, самый красивый корпус, который вы, дорогие читатели, должны были раскрасить лично! С момента объявления конкурса мы получили более 15 работ. Здесь мы объявим победителей, а на диске «Игромании» вы сможете воочию посмотреть на работы наших призеров.

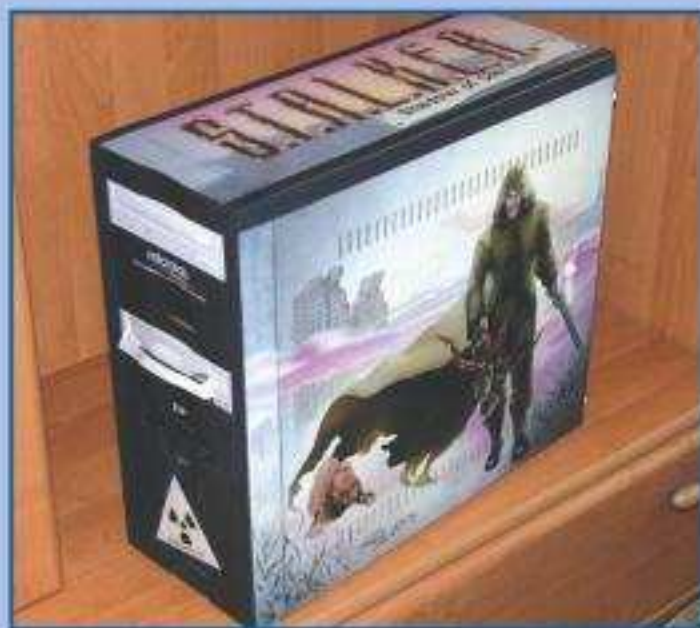
1 место — Буцкой Сергей из Олайне, Латвия. Он получает от нас Игроманский корпус и фонарик от компании Digital Direction Electronics Co., Ltd.



2 место — Скороходов Сергей из Харькова, Украина. Его призом стали MP3-плеер Beatsounds EMP-Z и фонарик от Digital Direction Electronics Co., Ltd.



3 место — Бовкун Виталий из Белгорода, Россия. От нашего спонсора он получает фонарик.



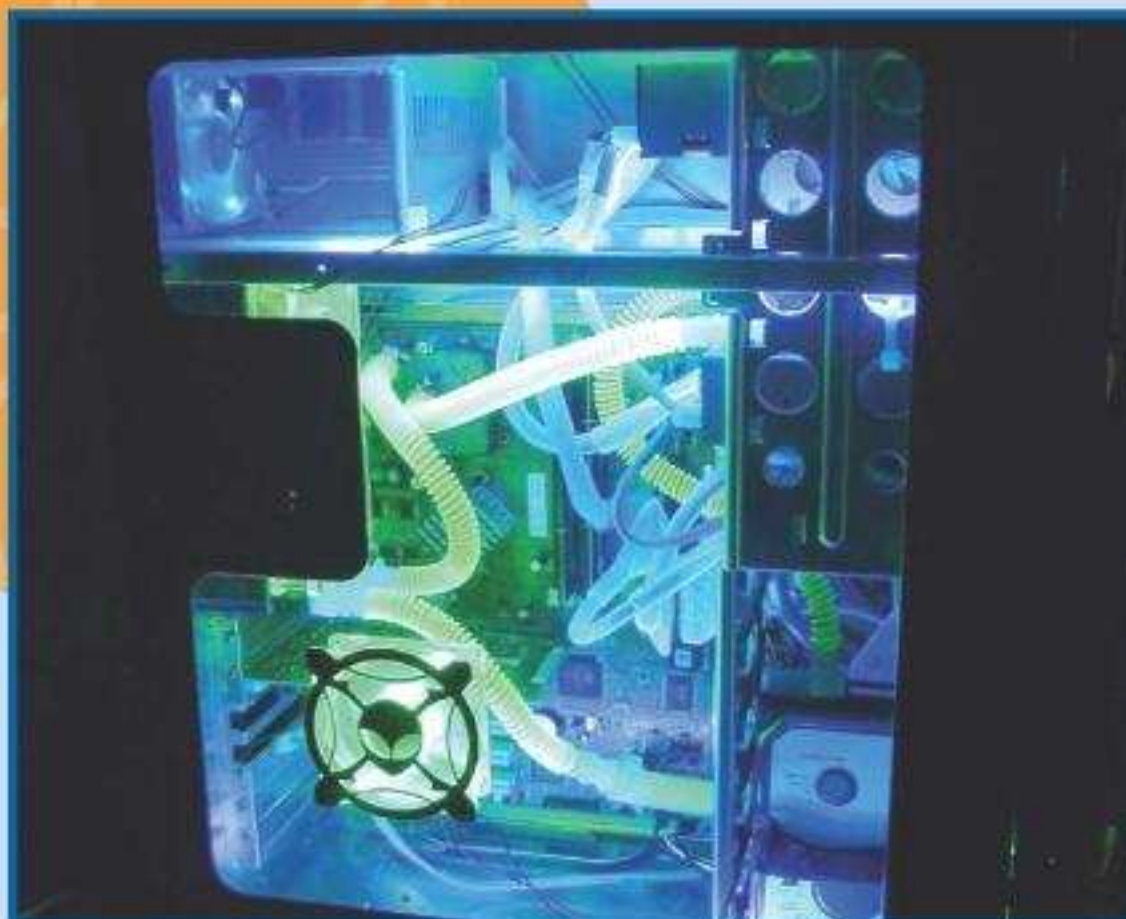
только внешний вид, но и циркуляция воздуха внутри системы. Подобные решения предлагают и сами производители, хотя можно все сделать самостоятельно с помощью оплетки и шланга от душа...

Но на этом не стоит останавливаться, можно модифицировать молекусы (штекеры для питания), выпилив в них часть пластмассы и установив светодиод. Придумал эту модификацию знаменитый моддер из Финляндии с сайта www.metku.net. Производители идею подхватили и начали серийно изготавливать специальные платы для подсветки молекул: надо только надеть ее на 4-пиновый коннектор — и он начнет светиться. Если вы любите делать все сами, вооружитесь надфилем, паяльником и светодиодами.

Моддеры подсвечивают компьютеры с помощью специальных неоновых и ультрафиолетовых ламп,

а также светодиодов и вентиляторов с подсветкой. Если вы решили использовать ультрафиолет, то можно покрасить PCI-платы или кулер на процессоре флуоресцентной краской, после чего они тут же засияют в лучах ультрафиолета.

Не менее оригинальное решение — взять толстый кусок оргстекла (17 мм), вы-



Вот теперь шлейфы и провода приведены в порядок.

KINGMAX
Memory Technology Leader

**Ультра скоростная
DDR2 память**

Лучший выбор для геймеров
и продвинутых пользователей



Повышенная
гарантия

• Без использования свинца
• Предельная производительность
• Эксклюзивная технология «анти-фальшивка»



САМАЯ БОЛЬШАЯ ЕМКОСТЬ В МИРЕ!

1GB
DDR2 SO-DIMM



**Необходимое устройство
для ноутбуков нового поколения**

TinyBGA
DRAM Module



1GB DDR400/333 SO-DIMM

Лучшая
совместимость с

Apple G4 Series
Intel Centrino
AMD K8 NBs



Global Technical Support
http://www.kingmax.com/support/supor_dtach.htm



See Us at:
Computex Taipei 5.31~6.4, 2005
Booth No: **Hall-1, D136**

KINGMAX
Memory Technology Leader

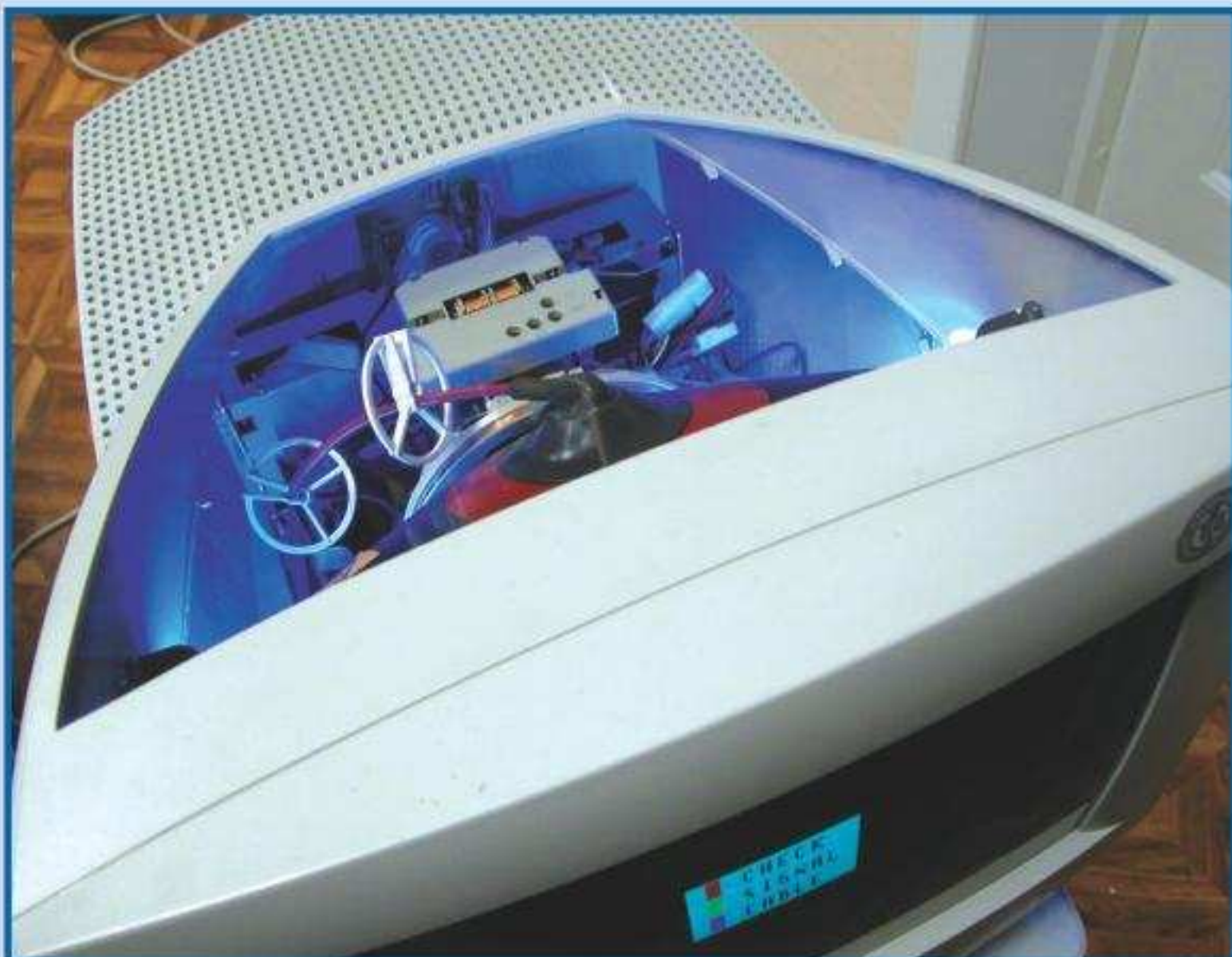
Tel: +886-3-5985288 / Fax: +886-3-5981143
Sale contact: allison.wu@kingmax.com.tw
<http://www.kingmax.com>

Distributor: merlion merlion merlion merlion



AK-Cent Microelectronics

PatriArch ApprovedMemory



И монитор можно подсветить, но это опасно.

резать четыре прямоугольные подставки для компьютера и каждую подсветить изнутри светодиодом. Потом лишь заменить стандартные серые ножки корпуса на светящиеся «лапки»! Как вариант стоит попробовать использовать дюралайт (**duralight**) для подсветки дна корпуса. Обклеив шнур по периметру дна, получим компьютер, который будет напоминать летающую тарелку, заходящую на посадку.

На одной подсветке корпуса моддинг не заканчивается. Бывают корпуса, созданные с нуля своими руками (**custom case**). В них встраивают кофеварки и аквариумы, у художников-аэрографов наносят изображение или делают это с помощью специальных пленок.

Нельзя также не рассказать о двух замечательных модификациях. Представьте, у вашего корпуса необычный цвет и пришла пора установить новый DVD-привод «стандартного» цвета, который нарушит целостность стиля. Выходом из положения станет фальшпанель: идея состоит в том, чтобы использовать 5-дюймовую заглушку и закрыть ею привод, сточив определенным образом пластмассу. При желании можно установить подсветку.

Вторая замечательная идея — сделать ЖК-дисплей своими руками. Помимо декоративной функции он станет полезным устройством, ведь с помощью специального ПО на него можно вывести все параметры состояния системы: температуру процессора, скорость вращения вентиляторов, объем свободной виртуальной памяти и т.д. При этом затраты на это чудо техники не превысят \$15 при использовании экрана 16x2. Из инструментов понадобится паяльник, припой и канифоль, из комплектующих — дисплей на контроллере **Hitachi HD44780** или любом совместимом с ним (ищите в радиотоварах), **LPT**-кабель для принтера. Схему распайки, а также программное обеспечение можно найти на сайте www.modding.ru.

Советы начинающим моддерам

Не торопитесь, когда занимаетесь моддингом, лучше потратить больше времени и сделать все как надо. Также не стоит гнаться за гипер-оригинальностью в ущерб комфорту. Вся соль в том, чтобы совместить эти две вещи вместе.

Больше обращайте внимания на провода, убирайте их в красивую оплетку, а все лишнее прячьте либо просто покупайте крученые шлейфы.

Не экономьте на покраске: аэрозольный баллончик — это дешево, но высокого качества рисунка вы не добьетесь. Если хотите получить шедевр, лучше отправиться в автосервис либо самому заняться профессиональной аэрографией.

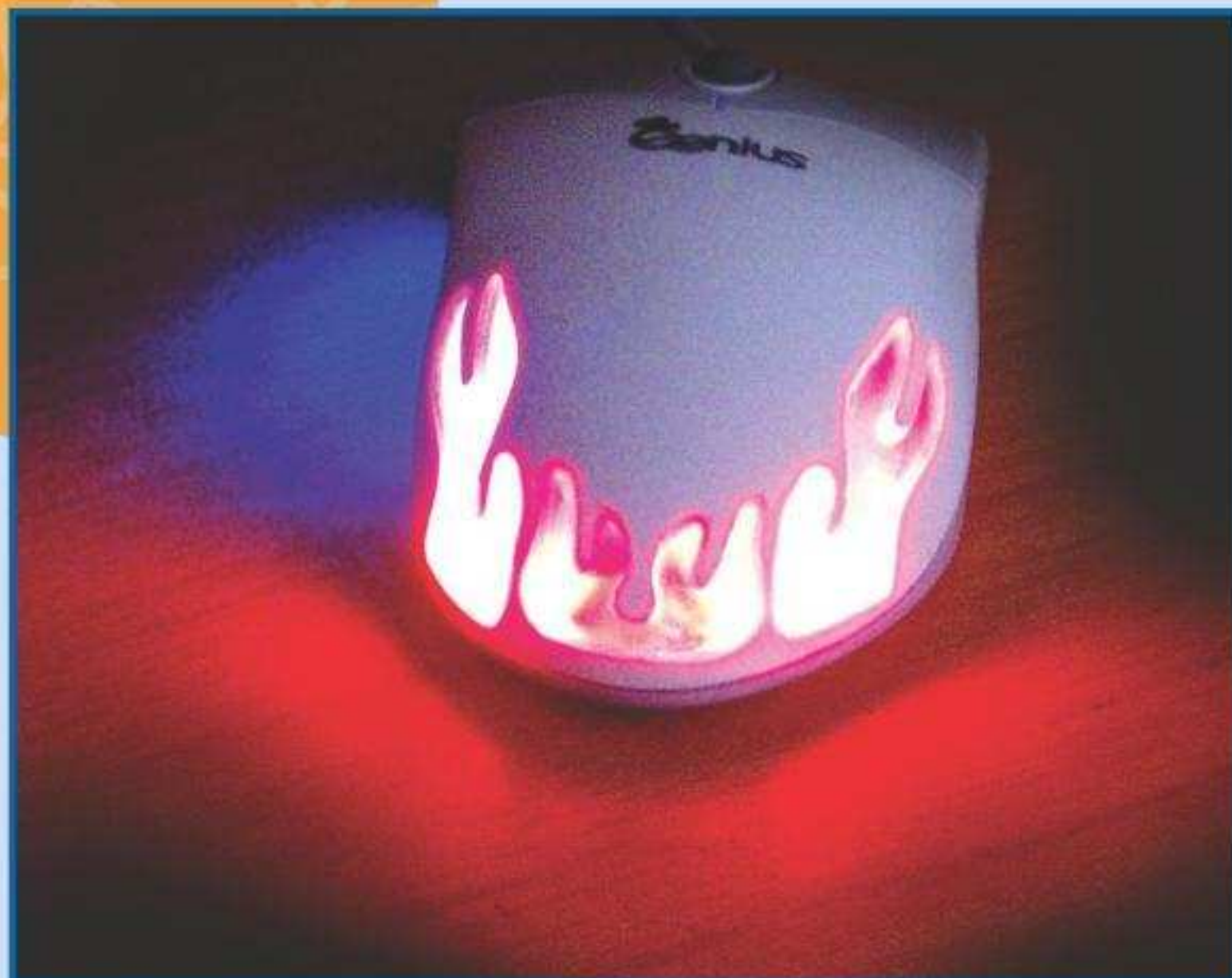
Чаще заходите на сайты, посвященные моддингу. Вот небольшой список: www.modding.ru, www.bit-tech.net, www.casemodgod.com, www.gruntville.com, bonzai-mods.com, www.virtual-hideout.net, pimprig.com.

Периферия

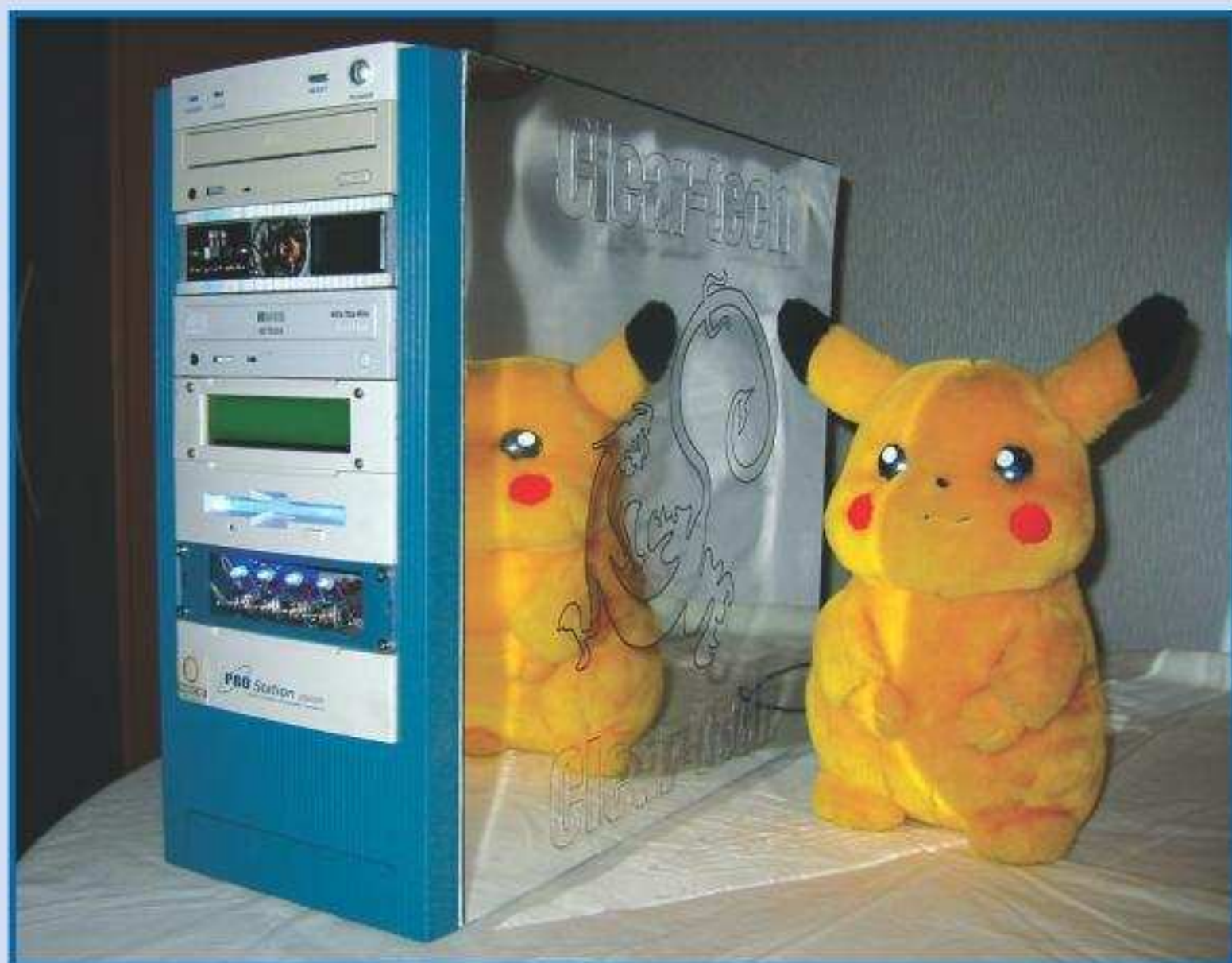
Самое время вспомнить о серой мышке, клавиатуре и мониторе — ведь их тоже можно превратить в произведение искусства. Взять, например, мышку: купите самую дешевую модель, с помощью боров и надфилей вырежьте окошко и отверстия в виде язычков пламени, вставьте оргстекло и подсветите все светодиодами — просто и со вкусом.

Не оставим без внимания даже внешний модем и проделаем в нем окошко. Здесь главное — сначала разработать дизайн. После этого оклеить верхнюю крышку малярным скотчем и нарисовать контур окна

(скотч предохранит модем от царапин при резке). Вырезав контур, останется его тщательно обработать напильником, надфилем или шкуркой. Готовые отверстия в крышке модема послужат шаблоном для вырезания окошек из плекса — к этому размеру стоит прибавить 3—5 мм про запас, на вклейку. Аналогичная технология применяется при вырезании любых окошек. В качестве плекса для модема можно использовать материал от CD-коробок. Окошки закрепляются клеем-«Моментом» или клеевым пистолетом. Используя сверхяркие светодиоды (светики), создадим подсветку, соединив их последова-



Обычная мышь превращается...



Пикачу в зазеркалье.

тельно от 10 В (необходимое напряжение найдите с помощью мультиметра). Крепеж диодов прост — пистолетом закапываем диод, а потом регулируем пучок света, передвигая и нагревая паяльником диод. В итоге получим стильный модем с подсвеченными внутренностями.

Особо рискованные моддеры идут даже на взлом ЭЛТ-монитора, проделывая окошки и устанавливая лампы внутри! Запитать лампы можно от блока питания компьютера, но придется вывести из монитора дополнительный провод. Российский моддер **Saddamka** запитал лампы от цепей самого монитора. Опасность такого мода связана с высоким напряжением в мониторе, которое частично сохраняется даже при отключении монитора от питания.

Шедевр можно сотворить даже из простеньких колонок, заменив защитную сетку на плекс, перед этим вырезав в нем отверстия для динамика и фазоинвертора любой, даже самой необычной формы. Все это дело обязательно стоит подсветить. Для вырезания воспользуемся дрелью, лобзиком или дремелем. Чтобы свет более равномерно рассеивался, стекло лучше сделать матовым, зашкулив его под струей воды. Для подсветки установим сверхъяркие светодиоды в оргстекло, прорезав канавки. Для питания диодов останется только подвести к колонке 12 В от свободного molex-а. Все провода лучше спрятать внутри колонки.

Если и этого показалось мало, то устройте светоконкам светомузыку. Здесь понадобятся 25-контактный LPT-кабель от принтера (от модема не подойдет), 8 резисторов на 470 Ом, тестовые диоды на 3 В, Winamp с подходящим плагином (www.modding.ru/soft/vis_leds.dll). Через несколько секунд у вас начнется настоящее светопредставление!

Как же наша ненаглядная клавиатура?

Ее кто красит, кто подсвечивает с помощью огромного количества светодиодов, либо с помощью неоновой шнура. Последний специально выпускают для моддинга — тонкий шнур (диаметр 2,3 мм), длиной 1,5 м, подключается к 12 В блока питания. Выпускают его с различными цветами подсветки. Для подсветки клавиатуры нужно снять ее крышку и протянуть шнур под клавишами так, чтобы он огибал их ряды. Через каждые 2—3 клавиши стоит шнур приклеивать к плате. Теперь осталось лишь вывести провод питания шнура через отверстие в клавиатуре, которое придется просверлить. Возможный минус мода: в изогнутом состоянии неоновый шнур может немного гудеть. Подсветка клавиатуры светодиодами — труд очень кропотливый, нужно встроить очень много диодов. К счастью, производители уже выпускают подобные клавиатуры с подсветкой.

Как мы говорили в начале статьи, неугомонный финский моддер создал светящийся коврик для мыши, а сделал он это просто: взял лист акрила толщиной 5 мм, вырезал коврик, отшлифовал края и подсветил светодиодами. Для этого он прорезал в коврике каналы и встроил светики, подведя к ним питание 5 В от блока питания. Все гениальное просто. Производители пошли дальше и выпускают круглые, квадратные коврики с семью режимами подсветки, со светящейся гравировкой и даже реагирующие на звонок сотового телефона.

Тема моддинга очень обширная, так что еще не раз мы к ней будем возвращаться в ближайших номерах журнала «Игромания».

SAMSUNG FUN Club

Собери телефон!



С 1 июня по 31 августа 2005 года заказывая мелодии, картинки или игры на сайте Samsung Fun Club у тебя есть шанс выиграть мобильный телефон Samsung SGH-E720, а также другие ценные призы.

*Внимание!
Все мелодии, картинки и игры совместимы только с телефонами Samsung.

Подробнее об акции на сайте:
www.ru.samsungmobile.com
wap.ru.samsungmobile.com

Отправь SMS с кодом мелодии на номер 4446 и выиграй призы!

ТОП 20

4196479 Global Deejays, The Sound Of San Francisco
4196499 Green Day, Boulevard Of Broken Dreams
4196407 Мф "Крокодил Гена", Голубой вагон
4196400 Кф "Титаник", My Heart Will Go On
4196450 Кф "Солдаты", Юность в сапогах
4196371 Benny Benassi, Satisfaction
4196516 Дубцова Ирина, Как ты там
4196504 Jennifer Lopez, Get Right
4196372 Boomfunk MC's, Freestyler
4196515 Кф "Турецкий гамбит"
4196490 Фриске Жанна, Ля-ля-ля
4196432 Сергей, Черный бумер
4196518 Эвери, Запомни меня
4196417 Шуберт, Аве Мария
4196442 Rednex, Non stop
4196438 Mr. Credo, Медляк
4196405 Люба, За туманами
4196476 Arash, Boro Boro
4196387 Tarkan, DuDu
4196487 Smash, Faith

СВОДНЫЙ ЧАРТ

Получас, Taty 4196446
Брибумер, RDV DJ 4196456
После войны, Люба 4196404
Снег идет, Глюкоза 4196474
Знаю, Руссо Абраам 4196410
Я люблю его, Тутси 4196438
Obsession, Aventura 4196489
Самый, самый, Тутси 4196464
Femme like U, K-Maro 4196477
Роман, Дубцова Ирина 4196437
Rumors, Lindsay Lohan 4196501
Районы Кварталы, Эвери 4196420
Кому какое дело, Ангелина 4196435
Налили покрепче, Эвери 4196492
Like Toy Soldiers, Eminem 4196503
Идем на восток, Hory свело 4196519
Короли ночной Вероны, Звезды 4196481
Видеоязыки, Маликов Дмитрий 4196486
What You Waiting For?, Gwen Stefani 4196494
Let's Get It Started, Black Eyed Peas 4196485

РОССИЙСКИЕ

4196483 Виз Гр, Мир, о котором я не знала...
4196411 Смысловые галы, Зачем топтать...
4196436 Зацепин А, Никомас только Губки...
4196469 Болерий Михаил, Зепекопозное такси
4196495 Орбакайте Кристина, Губки бантиком
4196409 Rednex, Потому что не было тебя
4196419 Глюкоза/Сердючка, Женя хопла
4196445 MC Вспышкин, Колбасный цех
4196453 Чай вдвоем, День рождения
4196392 Иванушки, Капелька света
4196459 Ничья, Никому, Никогда
4196406 Люба, Старые друзья
4196463 Smash!!!, Obsession
4196472 RDV DJ, Брибумер-2
4196408 ППК, Resurrection
4196414 Иракли, Вова-Нума
4196391 Сердючка, Корсо
4196480 Дельфин, Любовь
4196433 Фабрика, Рыбка
4196502 Эвери, Герси

ЗАРУБЕЖНЫЕ

Take on Me, A-Ha 4196368
Magic Key, One-T 4196382
Numb Tu, O-Zone 4196434
Breathe, Prodigy 4196383
Kuzu-Kuzu, Tarkan 4196443
Desert rose, Sting 4196429
La-La, Ashlee Simpson 4196482
Toxic, Britney Spears 4196373
Rushon, Benny Benassi 4196424
Final Countdown, Europe 4196377
Shut up, Black Eyed Peas 4196428
Dragostea din lei, O-Zone 4196427
In The Shadows, The Rasmus 4196384
Taking Over Me, Evanescence 4196378
She Will Be Loved, Maroon 5 4196468
Cleaning out my closet, Eminem 4196376
Just One Last Dance, Sarah Connor 4196452
Love is gonna save us, Benny Benassi 4196370
Gulmuse Kaderine (Radio Edit), Tarkan 4196480

Отправьте SMS с кодом картинки на номер 4446



Подробнее инструкция и список поддерживаемых моделей телефонов - на www.fun.ru. Служба поддержки (885) 916 72 53, (612) 118 45 75, e-mail: support@fun.ru. Для заказа полифонических мелодий и картинок необходимо иметь возможность WAP-доступа в Интернет, при загрузке картинки или мелодии дополнительно оплачивается WAP/GPRS-соединение согласно вашему тарифному плану. Стоимость запроса на номер 4446 (картинки и мелодии) составляет 0,50 доллара США без учета налогов. Точную стоимость в рублях можно узнать, позвонив в справочную службу оператора, предоставляющего услуги связи. В случае ошибочного запроса услуга считается оказанной и оплачивается в соответствии с тарифами.

SAMSUNG

ЛУЧШЕЕ ВРАГ ХОРОШЕГО

Обзор манипулятора DX1 от Ergodex

Дмитрий Чеканов

Наверняка каждый задавался вопросом, каким же должен быть идеальный манипулятор. Основные требования — удобство, гибкость настройки, легкость освоения. Но встречал ли кто-нибудь подобное устройство в жизни, вот в чем вопрос.

Сколь привычной ни была бы клавиатура, для игровых целей она подходит плохо — не для того ее изобретали. Вся проблема в том, что каждый пользователь обладает уникальным стилем игры и столь же индивидуальной анатомией кистей рук, а этого не может учесть ни одна обычная клавиатура. И нам приходится возвращаться к старушке QWERTY...

Однако на этот раз к нам в распоряжение попало уникальное устройство, которое удивило нас невиданной гибкостью, а также мощностью и простотой программного обеспечения, которое позволяет творить чудеса. Совместно с сайтом www.thg.ru мы провели тестирование Ergodex DX1.

В поисках идеала

Открыв коробку с DX1, мы не обнаружили игр или бонусов типа ковриков и футболок. Внутри лежали пригоршня клавиш (25 штук), наклейки, диск с драйверами и платформа. Остановимся на ее описании более подробно: в правой верхней части расположены две небольшие кнопки со светодиодами, USB-кабель, а по всей поверхности простирается съемный пластиковый лоток. Двадцать пять клавиш пронумерованы, крепятся они на лотке благодаря специальной клейкой основе. Заметим, что она очень стойкая, но при этом снять клавиши несложно — нужно их просто повернуть.

Главная особенность устройства заключается в возможности размещать клавиши в любом месте платформы — таким образом, вы вольны подстроить все под себя. Понача-

лу это несколько смущает, так как не знаешь, как распорядиться такой свободой. Со временем мы освоились и уже спокойно конфигурировали раскладку под себя.

Поговорим о том, как все это работает: клавиши действуют благодаря беспроводной технологии, основанной на индуктивной связи, частота передачи данных составляет 13,56 МГц. Можно даже держать клавиши на некотором расстоянии от платформы, и они будут работать! К чести разработчиков скажем, что никаких задержек при работе мы не заметили.

Наклейки с разными символами и значениями оказались очень кстати. Они позволяют наглядно указывать функцию каждой из клавиш.



Похвалы заслуживает и программное обеспечение, с помощью которого можно привязывать те или иные действия в игре к определенным клавишам. Более того, есть возможность управлять функциями в любой программе и создавать глобальный профиль, в котором указаны одни и те же функции для каждой программы.

У Ergodex есть еще одно преимущество — запись комбинаций во время игры. То есть прямо в игре вы можете задавать нужные комбинации. К примеру, если вы нашли новый вид оружия, просто нажмите клавишу записи, набейте комбинацию, выберите клавишу для данной функции и завершите запись. На деле все еще проще, чем это звучит.



С помощью ПО можно назначать любые значения для каждой кнопки.

Еще один плюс устройства — количество одновременно нажатых клавиш равно 6, тогда как у большинства клавиатур это число составляет 3-4.

Не все коту масленица

Без ложки дегтя не обошлось. Детище Ergodex занимает довольно много места на столе. Если у вас нет беспроводной клавиатуры, которую можно убрать подальше во время сетевых баталий, то будет проблематично все это хозяйство разместить вместе.

Второй недостаток — стоимость набора. Она составляет \$150. Дополнительный набор из 25 клавиш обойдется еще в \$50, а второй лоток — в \$15. Последние два бонуса пригодятся вам, если вы составляете разные раскладки для разных игр. Таким образом, будет достаточно просто заменить лоток, и ничего не придется перенастраивать. Вообще, купив дополнительный набор клавиш, можно создать собственную полноценную клавиатуру. Здесь нам поможет Ergodex Manager. И это — притом что под рукой будет всего 50 клавиш, вместо более ста на обычной клавиатуре.

Последний и, пожалуй, самый значительный минус — DX1 в России на данный момент не продается, хотя его можно заказать через сайт компании (www.ergodex.com).

Закключение

В итоге можно с уверенностью сказать, что инженеры Ergodex не зря потратили четыре года на разработку. Они создали качественный продукт с беспроводными клавишами и полной свободой настройки и расширения.

Протестированные до этого манипуляторы смахивали больше на попытки заново изобрести велосипед, совсем другое впечатление оставляет DX1.

Коктейль из простого, но мощного программного обеспечения вместе с превосходным манипулятором делает DX1 великолепной покупкой для тех геймеров, которые желают получить максимальный контроль над своим виртуальным персонажем. Но этот манипулятор можно с тем же успехом использовать не только в играх, но и в любых серьезных программах типа Photoshop или Word. Наш вердикт таков: Ergodex DX1 стоит своих денег.



DX1 от Ergodex обладает уникальной гибкостью настройки.



ADSL-модемы ZyXEL идеально подойдут для вашего дома. Четыре модели позволяют подобрать оптимальное решение любой задачи - от высокоскоростного подключения одного компьютера до готовой беспроводной сети с постоянным подключением к Интернету.

- Всегда свободный телефон
- Постоянное и надежное соединение
- Простая и быстрая установка
- Высокий уровень защиты данных
- Высочайшая скорость подключения к Интернету - до 24 Мбит/с
- Все услуги связи по одной телефонной линии



Boston PC
www.bostonpc.ru

Авторизованный дистрибутор ZyXEL Communications Corporation



Официальный коннект Супершустрый Интернет

модемы

ADSL



Новые приключения Масяни, Хрюнделя и Лохматого можно увидеть по адресу:

OMNI.ZyXEL.RU

Альянс Маркетинг Групп, (095) 796 - 9356, www.alliancegroup.ru
КиберКуб (8462) 425-023, www.cybercube.ru
Никс тел. (095) 974-33-33, www.nix.ru
ОЛДИ (095) 105-0700, www.oldi.ru
Пронет тел. (095) 789-38-46, www.pronetgroup.ru
PET (0732) 77-93-39, www.pet.ru
Сеть компьютерных салонов Sunrise, www.sunrise.ru
Ф-Центр тел. (095) 472-64-01, www.fcenter.ru
ЮАФИ-Т (095) 933-70-64, www.uaft-t.ru
USN Computers тел. (095) 775-8202, www.usn.ru



ТРИ БУКВЫ, КОТОРЫЕ ИЗМЕНИЛИ МИР

История развития платформы PC

Часть 1

Алексей Бутрин

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

Подавляющее большинство открытий и изобретений были сделаны вовсе не благодаря гениальному предвидению, скрупулезному планированию и старательной работе. Чаще всего главной виновницей становилась Фортуна. История персональных компьютеров в целом и **IBM PC** в частности — наилучшее тому подтверждение.

Это вовсе не значит, что развитие электроники могло пойти таким путем, что вершиной вычислительной техники до сих пор оставались бы калькуляторы или механические арифмометры. Но тот факт, что наибольшего успеха добились персоналки фирмы **IBM**, которые на долгие годы стали стандартом в индустрии ПК и определили облик всех современных систем, — это и есть чистейшая случайность!

От перфокарты до мэйнфрейма

Для того чтобы досконально разобраться в предыстории возникновения **IBM PC**, не помешает ознакомиться с историей «голубого гиганта» — так принято называть **IBM** в Штатах.

Все началось еще в далеком 1896 году, когда **Герман Холлерит**, который изобрел новое средство хранения информации — перфокарты, создал фирму **Tabulating Machine**. Тогда перфокарты обрабатывались с помощью электромеханических перфорационных машин, а сама технология использовалась для хранения и обработки статистических данных. Первыми клиентами компании стали правительственные организации, а также крупные бизнес-компании, которые использовали новую технологию для системного анализа и планирования. Изобретателем Холлерит был неплохим, но удачливого бизнесмена из него не вышло: к 1911 году его компания оказалась на грани банкротства. В этом же году успешный финансист **Чарльз Флинт** объединил **Tabulating Machine** с двумя своими фирмами и назвал детище **Computing Tabulating Recording (CTR)**. После этого дела **CTR** стремительно пошла в гору, к 1919 году оборот компании достиг \$2 млн — фантастические деньги по тем временам. К середине 20-х **CTR** вырвалась на мировой рынок, и в 1924-м компания была переименована в **International Business Machines** или просто **IBM**.

В 30-е годы, когда весь мир продолжал пользоваться счетами, арифмометрами и ло-

гарифмическими линейками, **IBM** по заказу правительства США разработала и внедрила системы автоматического учета занятости, способные обрабатывать данные 26 млн человек. В начале 40-х в лабораториях **IBM** «прописались» ученые Гарвардского университета во главе с **Говардом Айкеном**, которые к 1944 году разработали электромеханический компьютер **Марк-1**.

К слову, приблизительно в это же время **Преспер Экерт** и **Джон Мачли**, работавшие на Министерство обороны США, уже были на пару шагов впереди, так как создали первый компьютер на электронных лампах — **ENIAC**. В 1951-м этот же дуэт, но уже под крылом компании **Unisys**, разработал первый коммерческий компьютер для бизнесменов и ученых, который получил название **UNIVAC** (**UNiversal Automatic Computer**, универсальный автоматический вычислитель).



Ламповый компьютер **ENIAC** весил более 30 тонн.

Но, увы, события пошли по сюжету «Горе от ума»: аналитики **Unisys** потратили огромные средства на анализ рынка и оценку перспектив детища и пришли к выводу, что к 2000 году будет продано всего около тысячи подобных машин. После чего боссы **Unisys** с чистой совестью «спихнули» свое изобретение **IBM**, которая тоже интересовалась подобными технологиями. Абсурдность ситуации заключалась в том, что **IBM** в отличие от **Unisys** не забивала себе голову сложными и дорогими маркетинговыми исследованиями, однако потенциал компьютерного рынка оценивала еще более скромно — в две-три штуки подобных машин.

В 1953-м, всего через два года после сделки с **Unisys**, инженеры **IBM** представили

свой вариант лампового компьютера — **IBM 701**, также известный как **Defense Calculator** (название «оборонный калькулятор» лишний раз подчеркивало главное назначение машины — расчеты для военных). **IBM 701**, как и ее предшественники **ENIAC** и **UNIVAC**, занимал огромный зал, весил десятки тонн и стоил около миллиона долларов при вычислительной мощности всего 17 тыс. операций в секунду. Теперь скромные прогнозы **Unisys** и **IBM** уже не кажутся такими скромными. Вопреки мрачным ожиданиям, несмотря на кучу недостатков и невероятную цену, уже в первый год выпуска было получено 11 заказов.

Овчинка определенно стоила выделки, поэтому в 1955-м была выпущена **IBM 705** — первая ламповая машина с поддержкой вычислений с плавающей запятой. Математики и физики были в восторге, особенно после создания под эту систему языка программирования **FORTRAN** (**FORmula TRANslator**, транслятор формул). Крупные компании также охотно покупали этих вычислительных монстров для решения аналитических задач, прогнозирования и планирования.

Уже в 1957-м годового оборот компании превысил 1 млрд долларов и продолжал непрерывно расти на 30% в год в течение шести лет. Что именно делали в этот момент боссы **Unisys** — грызли локти или бились головой об стену, история умалчивает.

После такого признания в **IBM** быстро смекнули, что технологическое лидерство — прямой путь к миллиардным прибылям, в результате чего была разработана стратегия научных исследований и разработок, при которой на науку выделялось не менее 9% от прибыли компании. Ранее на эти цели выделяли всего 3% прибыли.

К сожалению, первый «научный блин» — проект **STRETCH** — вышел комом. \$20 миллионов, потраченные на разработку системы, были пущены на ветер. Но и на ошибках можно учиться. Следующую систему **IBM** ждала совсем другая участь: выпущенный в 1959 году первый транзисторный компьютер **IBM 1401** разошелся «тиражом» более 10 тысяч. В этом же году **IBM** создала модель **IBM 7090** с быстродействием 229 тыс. операций в секунду, а в 1961-м разработала модель **IBM 7030** для ядерной лаборатории США. Приблизительно в это же время началось деление компьютеров

на классы — большие ЭВМ (мейнфреймы), мини-компьютеры и микрокомпьютеры. В те времена железно работало правило: «чем больше места занимает компьютер, тем он мощнее».

В 1964 году IBM представила целое семейство программно совместимых ЭВМ и периферийного оборудования — **System/360**. Помимо программной совместимости, в них впервые была реализована концепция конфигурируемости и расширяемости. Можно было приобрести минимальную комплектацию системы, а в дальнейшем докупить дополнительные устройства — принтеры, терминалы, накопители на магнитных лентах и так далее. Что еще более важно: в отличие от транзисторных компьютеров, **System/360** была построена на интегральных схемах, что позволило уменьшить габариты и увеличить производительность. Выпуск этой модели ознаменовал начало эпохи компьютеров третьего поколения (к первому относили ламповые ЭВМ, ко второму — транзисторные).



IBM System/360 можно было даже конфигурировать.

Последующие модели компьютеров IBM (**System/370** в 1971-м, **ESA/370** в 1983-м, и так далее) уже выпускались по принципу совместимости «снизу-вверх»: в новых машинах можно было использовать все ПО, разработанное на старой технике.

Таким образом, три особенности современных ПК — конфигурируемость, расширяемость и совместимость «снизу-вверх» — были реализованы уже тогда.

Голубой карлик

Потрясающий успех IBM вдохновил другие компании, и к началу 70-х у голубого гиганта появились конкуренты. Однако на стратегически важном рынке — мейнфреймов — конкурировать с IBM было непросто, поэтому компании попытались внедриться в смежные ниши и разработать мини- и микрокомпьютеры.

В 1975 году **MITS** выпустила микропроцессорный комплект **Altair** на базе процессора **Intel 8080**. Информация в **Altair** выводилась не на экран, а на специальный индикаторный блок, объем памяти составлял всего 256 байт. Стоило это чудо техники \$395, причем собирать компьютер нужно было самому.

В IBM, хоть и не считали подобные направления перспективными, тоже решили не отставать и начали экспериментировать с небольшими машинами. В том же 1975 году фирма выпустила свою версию «персонального» компьютера — **IBM 5100** с ОЗУ 16 Кбайт и монохромным текстовым экраном на 16 строк. Слово «персональный» взято в кавычки не случайно — система весила 35 кг и стоила \$9000. Причем в IBM не считали эту модель полноценным компьютером, называя

его «программируемым терминалом». Спрос на систему оказался очень низким, но не только из-за высокой цены, но также из-за схемы реализации продукции. Все поставки ЭВМ компания осуществляла через дилерскую сеть. Нужно ли говорить, что дилерам было глубоко начхать на этот «программируемый терминал» стоимостью всего \$9000, когда можно было продать всего один мейнфрейм за несколько сотен тысяч долларов и честно получить свои комиссионные.

К началу 80-х расклад поменялся — продажи недорогих персоналок стали уверенно набирать обороты, особенно после выхода **Apple II**. IBM почувствовала, что еще немного — и можно пролететь мимо перспективного направления. Поэтому в спешном порядке было создано подразделение **Entry Systems Division (ESD)** для разработки персонального компьютера.

Небольшую группу разработчиков из 12 человек возглавил **Дон Эстридж**, а главным конструктором проекта был назначен **Льюис Эггебрехт**. Чуть позже к этой дюжине подключился еще один участник — **Дэвид Бредли**, который является изобретателем самой известной в мире клавиатурной комбинации **Ctrl+Alt+Del**.

Почти все инженеры ESD в 1980 году принимали участие в разработке усовершенствованной модели **IBM 5100** — **IBM 5110**, также известной как **System/23 DataMaster**. Система разрабатывалась с прицелом на рынок небольших офисных систем. Однако в продажу **DataMaster** так и не поступил, в первую очередь из-за провала **IBM 5100**.

До формирования ESD IBM всегда конструировала компьютеры по единой, обкатанной схеме — свое железо, своя ОС и базовый набор ПО, плюс совместимость с предыдущими семействами компьютеров.

Применить этот же метод для разработки ПК боссы IBM не захотели. Во-первых, конечный результат в виде работающего ПК был нужен как можно скорее, а во-вторых, денег на разработку ЭВМ в неприоритетной нише было мало. В общем, сложилась ситуация из серии «и рыбку съесть, и на машинке покататься». Самое удивительное, что все получилось!



Малютка IBM 5100 весил 35 кг и стоил целых \$9000.

Вместо щедрого финансирования и щадящих сроков Эстридж и Ко получили карт-бланш на использование технологий сторонних разработчиков. В вольном изложении задача для **Entry Systems Division** звучала так: «творите что хотите и как хотите, но через год у нас должен быть конкурентоспособный ПК». И вот такой набор случайностей привел к разработке самого известного компьютера за всю историю вычислительной техники — **IBM PC**.

За основу **IBM PC** была выбрана архитектура **System/23** — в нем использовалась та же системная шина, разводка разъемов для плат

расширения и раскладка клавиатуры. В качестве «мотора» для ПК решено было взять новый 16-разрядный процессор **Intel 8088** с 8-битной внешней шиной данных. Это было мудрое решение — в конкурирующих ПК на тот момент использовались только 8-разрядные процессоры, что накладывало ограничение на объем адресуемой оперативной памяти, тогда как **IBM PC** позволял использовать 1 Мбайт ОЗУ. Между прочим, в **DataMaster** также использовался процессор от Intel — 8-разрядная модель **8085**, что позволило сохранить не только аппаратную, но и частичную программную совместимость ПК с **DataMaster** и использовать весь ассортимент дополнительных устройств и драйверов, разработанных для **System/23**.

Следующий ход **IBM ESD** заключался в исследовании запросов пользователей в этом секторе рынка. Командой Эстриджа были учтены все существующие на тот момент стандарты и технологии, в результате чего в **IBM PC** были



Прогрессивный IBM PC использовал 16-битный процессор Intel 8088.

встроены самые перспективные возможности. Более того, **IBM PC** изначально планировалось выпустить как открытую систему, дальнейшее развитие и поддержку которой должны были осуществлять и сторонние разработчики.

Удачным решением стал выбор операционной системы для персоналки. У IBM на тот момент не было своей ОС для процессора **Intel 8088**, поэтому первоначально было решено обратиться к фирме **Digital Research**, которая являлась автором **CP/M (Control Program for Microcomputers)** — самой популярной ОС для персональных компьютеров на тот момент. Однако компания отказалась от портирования **CP/M** под **IBM PC** — идея играть на рынке компьютеров с открытыми картами (именно это предлагала IBM со своей открытой архитектурой) показалась им абсурдной.

Зато использовать этот шанс не отказался другой одиозный компьютерный герой — **Билл Гейтс**. Тут следует напомнить, что фирма **Microsoft** была создана аккурат после выпуска комплекта **Altair**, а ее первой работой стала разработка интерпретатора **BASIC** для процессора **Intel 8080**, на базе которого и был построен этот комплект. Поначалу Гейтс вел переговоры с IBM только о разработке **BASIC**, однако после отказа **Digital Research** стал горячо убеждать представителей IBM в том, что **Microsoft** способна обеспечить ПК перспективной ОС. Невероятно, но факт — подобные заверения Гейтса были не чем иным, как чистой водой блефом, ибо у компании на тот момент операционной системы для 16-разрядных процессоров не было даже в планах...

(продолжение следует)



ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВИНКИ

Иван Нечесов

Gigabyte CA2 BSE



В последнее время широкое распространение получили так называемые «кубики» — компактные системы с установленной материнской платой и, иногда, рядом полезностей вроде встроенного кард-ридера, привода для оптических дисков и флоппи-дисководов. Плюсов у таких решений масса. В первую очередь это «домашний» дизайн и компактные размеры: не у каждого пользователя на компьютерном столе хватит места для полноразмерного tower-корпуса.

И вот еще один интересный «кубик» появился, на этот раз от компании **Gigabyte**. Модель, призванная получить известность под малоизвестным именем **CA2 BSE**, станет отличным решением, если вы хотите собрать недорогой компьютер. Материнская плата, которая использована в основе этой модели, не подойдет для **LGA 775**-процессоров, да и поддержки **PCI Express**-видеокарт нет. Тем не менее свое место на рынке система найдет: возможность установки проверенных временем **Socket 478**-процессоров и **AGP**-видеокарт, разумная цена и стильный вид сделают свое дело!

В нагрузку к своей новинке производитель предлагает клавиатуру, мышь, комбо-привод и флоппи-дисковод. Правда, все это положат в коробку с «кубиком» только за дополнительную плату.

Что?	barebone-система
Почему?	компактные размеры и невысокая цена
Сколько?	\$283
Где?	www.ultracomp.ru

Технические характеристики • Поддерживаемые процессоры: Intel Pentium 4 / Intel Celeron под Socket 478 с частотой системной шины до 800 МГц • Чипсет: SiS661FX/963 • Оперативная память: два разъема DDR400 (до 2 Гбайт) • Слоты для карт памяти: Memory Stick, SmartMedia, Compact Flash Type I/II, SD, MMC • Разъемы на плате: AGP 8x, 3x PCI, FDD, 2x UltraDMA 133 IDE, три разъема для вентиляторов, ИК-порт, Fast Ethernet 10/100 Мбит/с, LPT, RJ-45, 2x PS/2 • Звук: 5.1-аудиокодек (C-Media 9761A) • Блок питания: 220 Вт • Размеры: 275x184x160 мм

Creative HQ-1700

На прилавки магазинов поступили наушники **HQ-1700** от компании **Creative**. Очень приятный дизайн располагает к новинке с первого же взгляда. Наушники весят совсем немного и сидят на голове как влитые. Чувствительность в **104 дБ** позволит в полной мере проникнуться музыкой и ощутить доселе неуловимые звуки. Прекрасное сбалансированное звучание во всем частотном диапазоне удовлетворит любые запросы меломана. Полуметровый шнур слегка ограничивает свободу передвижения пользователя по комнате в наушниках, но для этого лучше выбрать уже беспроводные наушники. К тому же эту проблему можно решить, купив удлинитель шнура.

Creative HQ-1700 — хорошие наушники, которые устроят любого геймера и меломана.



Что?	наушники со складной дужкой
Почему?	комфортные наушники с хорошим качеством звука
Сколько?	\$42
Где?	www.nix.ru

Технические характеристики • Диаметр мембран: 30 мм • Полоса частот: 10-25000 Гц • Чувствительность: 104 дБ • Сопротивление: 35 Ом • Длина кабеля: 1,5 м • Вес: 126 г

AeroCool Centaurus



В последнее время все начали сходиться с ума по моддингу. Умельцы самостоятельно вырезают окошки в корпусах и красят системные блоки, а тем, кому не жалко средств на девайсы, выпуском которых занимаются настоящие профессионалы, выкладывают баснословные деньги за фирменные корпуса, неоновые шнуры и кулеры. Впрочем, не все аксессуары для моддинга стоят бешеных денег. Возьмем, к примеру, новый вентилятор **AeroCool Centaurus**. При цене всего \$9 он, вне всяких сомнений, украсит любой корпус с окошком в боковой стенке. Яркие светодиоды хорошо освещают внутренности системного блока, так что в темное время суток на корпус будет приятно посмотреть.

Стильный дизайн не мешает кулеру справляться со своей главной задачей: вентилятор без проблем укротит пылкий нрав любого современного чипа. Да, кстати, AeroCool Centaurus с равным успехом можно использовать как для охлаждения процессора (радиатор, правда, нужно будет покупать отдельно), так и для поддержания оптимальной температуры внутри корпуса. Благо на максимальной скорости кулер работает тихо.

Что?	80 мм вентилятор
Почему?	оригинальный дизайн и яркая подсветка
Сколько?	\$10
Где?	www.pcdesign.ru

Технические характеристики • Скорость вращения: 2000 об./мин. • Воздушный поток: 26,8 CFM • Уровень шума: 21,6 дБ • Размеры: 80x80x25 мм

МАНИА
ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
ДА!
КРУТАЯ
ЖЕЛЕЗКА

Sunbeam Transformer Case



Были времена, когда мы не придавали особого значения внешнему виду системного блока. В тех корпусах, что стояли на компьютерных столах, не было потрясающего стиля, не было шарма, не было яркой подсветки и оригинальных вырезов в стенках. То были самые обычные серые ящики. Другое дело наши дни.

В любом компьютерном магазине можно подобрать оригинальный корпус, который можно с гордостью установить у себя дома. Возьмем, к примеру, **Sunbeam Transformer Case**. Мало того, что этот системный блок выглядит стильно, так еще и качество отделки на высшем уровне, предусмотрено большое количество мест для установки приводов и винчестеров, а внутреннее пространство грамотно продувается. Боковые окошки удивляют своей оригинальной формой. Боковая панель крепится на винтиках с накатанной головкой и легко открывается с помощью ручки. На всякий случай есть замок, так что при желании можно ограничить доступ к внутренностям системного блока одним поворотом ключа. Для хранения болтиков и других мелочей, которые обычно теряются в самый неподходящий момент, предусмотрена пластмассовая коробочка. Мелочь, а приятно. Аудиоразъемы и USB-порты вынесены на верхнюю панель.

В комплект поставки корпуса входят два вентилятора (прозрачные, с яркой светодиодной подсветкой): один для верхней и один для задней панели. Они отлично справляются с вентиляцией корпуса, поэтому проблем с отводом тепла не возникнет.

Что?	корпус
Почему?	потрясающий, агрессивный дизайн
Сколько?	\$92
Где?	pro.sunrise.ru

Технические характеристики ● Система охлаждения: нагнетающий вентилятор на передней панели (120 мм), пара 80 мм кулеров в боковом окне, вытяжной вентилятор (120 мм) на задней стенке и один (80 мм) — на верхней панели ● Возможности расширения: пять 5-дюймовых отсеков (до каждого из них можно добраться без помощи отвертки, они доступны снаружи); восемь мест под 3-дюймовые дисководы (пара внешних и шесть внутренних) ● Размеры: 522x205x450 мм ● Вес: 14 кг

МАНИА
ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
ДА!
ЛУЧШАЯ
ПОКУПКА

Albatron PX915P-AGPe



Компания **Albatron** решила помочь пользователям, которые хотят ощутить прелести новой аппаратной платформы, но не могут позволить себе полную замену комплектующих за один присест. Новая материнская плата **PX915P-AGPe** оборудована сразу двумя разъемами для графических карт: пользователь без проблем сможет оставить свою AGP-карточку до тех пор, пока не накопит на современную PCI Express-видеокарту. Это стало возможным благодаря разъему **AGP Express**, который поддерживает все современные видеокарты с интерфейсом AGP 8x.

Эмуляция AGP средствами PCI-шины — это, конечно, интересно, но не потеряем ли мы в скорости? Производительность AGP Express несколько ниже той, что обеспечивает полноценная шина AGP 8x, но в разумных пределах: 20-30% — такова цена за универсальность системной платы.

Помимо прочего отметим пару встроенных сетевых адаптеров, отличный звуковой кодек и наличие четырех SATA-портов. Для системной платы ценовой категории «до \$150» характеристики очень хорошие. При этом новинка отличается высокой стабильностью и неплохим комплектом поставки.

Что?	материнская плата на основе чипсета i915P
Почему?	дружит и с AGP-, и с PCI Express-видеокартами
Сколько?	\$122
Где?	www.f-center.ru

Технические характеристики ● Поддерживаемые процессоры: Intel Pentium 4 / Intel Celeron D под Socket 775 с частотой системной шины до 800 МГц ● Чипсет: i915P + ICH6 ● Оперативная память: четыре разъема DDR400 (до 4 Гбайт) ● Сетевой адаптер: Gigabit Ethernet (Marvell MV800), 10/100 Мбит контроллер (VIA VT6105) ● Звук: аудиокодек High Definition Audio 7.1 (Dolby Digital) ● Разъемы: PCI Express x16, AGPe, 2x PCI Express x1, 3x PCI, Ultra ATA 100, 2x Ultra ATA 133, 4x Serial ATA, аудиовыходы, до восьми портов USB 2.0, 2x LPT, COM, 2x PS/2 ● Форм-фактор: ATX

Speeze Atlantic Wave CF200-NEB

Speeze не слишком известна в России, хотя заядлые оверлокеры наверняка о ней слышали. Компания выпускает добротные вентиляторы для процессоров, видеокарт и системных блоков. Кроме этого Speeze выпускает системы жидкостного охлаждения. Все прелести **Atlantic Wave** теперь могут оценить и российские пользователи.

Что же кроется под названием «атлантическая волна»? Творение Speeze представляет собой внешний блок для компьютеров на базе **Socket 478** и **Socket A**. Ватерблок удобно крепится к процессору и соединяется с **CF200-NEB**, который можно поставить в любом месте рабочего стола, парой трубок для циркуляции охлаждающей жидкости. Выглядит внешний блок эффектно: алюминиевый корпус, на лицевой панели расположен ЖК-экран с яркой синей подсветкой, прозрачная пробка для доливки воды и ручка контроля скорости вращения вентилятора, который расположен сверху на корпусе. Система легко укрощает пылкий нрав даже сильно разогнанных процессоров. Нужно ли такое охлаждение чипам, которые работают на штатных частотах? Конечно, нет.

Однако жаль, что **Atlantic Wave** нельзя устанавливать в системы с процессорами под Socket 775 и Socket 754/939. Будем надеяться, что в ближайшем будущем выйдет обновленная модель без этого минуса.

Комплект поставки **Speeze Atlantic Wave CF200-NEB** включает в себя сам блок, емкость для доливки охлаждающей жидкости, ватерблок с набором креплений, шприц с термопастой, заглушку в PCI-отсек с отверстиями для трубок и, как полагается, руководство пользователя.

Что?	система водяного охлаждения
Почему?	спокойно справляется с горячими процессорами
Сколько?	\$155
Где?	www.e-star.ru

Технические характеристики ● Совместимость с платформами: Socket 478/Socket A ● Скорость вращения кулера: 1550-3100 об./мин. ● Потребляемая мощность: до 17,7 Вт ● Уровень шума: 25-35 дБ ● Размеры: 257x110x118 мм



ЦИФРОВАЯ ЖИЗНЬ

Иван Нечесов

Sony DCR-HC42E



Следующей новинкой стала любительская видеокамера **DCR-HC42E** от компании **Sony**. «Компактная игрушка с приятным дизайном.

Если ее характеристики так же хороши, как и внешний вид, — беру!» — примерно такой будет реакция пользователя, который пришел в магазин за цифровой камерой и увидел DCR-HC42E на прилавке. Действительно, выглядит новинка изумительно. Характеристики тоже хороши: **2,7-дюймовый ЖК-экран** порадует глаз четким и красочным изображением, а видеоискатель, по всей видимости, падет жертвой перед экраном и будет простаивать за ненадобностью. Самых лестных слов заслуживают скорость и чувствительность зума. Миниатюрные размеры позволяют постоянно носить камеру с собой, при этом никаких неудобств устройство достав-

лять не будет. Так что с началом продаж видеокамеры количество смешных роликов в передаче «Сам себе режиссер» должно существенно увеличиться.

Новинка стоит относительно недорого — **\$633**. Справедливости ради заметим, что профессиональное кино такой камерой не снимешь, зато для записи домашних праздников Sony DCR-HC42E подойдет идеально.

Технические характеристики

Сенсор: 1/5-дюймовая ПЗС-матрица; 1 млн. активных пикселей
Дисплей: 2,7-дюймовый ЖК-экран (разрешение — 123200 точек)
Формат кассеты: MiniDV
Увеличение: 12x оптическое, 480x цифровое
Формат файлов: Motion JPEG EX
Флэш-карты: Memory Stick Duo
Максимальное разрешение: 1152x864
Интерфейс: USB
Размеры: 55x90x112 мм
Вес: 410 г

Что?	цифровая видеокамера
Почему?	невысокая цена и хорошее качество записи
Сколько?	\$633
Где?	www.oldi.ru

NEXX NF-450



Семейство плееров **NEXX** растет и ширится день ото дня. Только успевай отслеживать появление новинок. И вот появилась модель **NF-450** с интересными характеристиками по заманчивой цене. NF-450 заключен в прорезиненный корпус темного цвета с небольшими серебристыми вставками. Выглядит девайс модно и отличается от своих собратьев малыми размерами. Есть у плеера еще одна особенность — объем памяти можно увеличить с помощью **SD/MMC**-карт.

Большой **OLED**-дисплей порадует вас яркими цветами и обилием информации, одного заряда аккумулятора хватит на **16 часов** непрерывного прослушивания музыки. Диктофон и **FM**-приемник у NF-450 вполне обычные — качество записи не вызывает нареканий, а тюнер уверенно ловит радиосигнал и умеет запоминать частоты **20** радиостанций.

В комплект поставки NF-450 входят наушники, чехол, шнурок, USB-кабель, диск с драйверами, переходник **USB-Mini USB**, а также крепление для плеера. Внушительный список, учитывая цену новинки.

Технические характеристики

Дисплей: 3-цветный OLED-дисплей (21x15 мм)
Встроенная память: 256 Мбайт, 512 Мбайт и 1 Гбайт
Карты памяти: SD/MMC
Источник питания: встроенный ионно-литиевый аккумулятор
Максимальное время автономной работы: 16 часов
Поддерживаемые форматы файлов: MP3, WMA и ASF
Отношение сигнал/шум: порядка 90 дБ
Интерфейс: USB
Размеры: 36x78x20 мм
Вес: 42 г

Что?	MP3-плеер
Почему?	есть возможность расширения памяти за счет флэш-карт
Сколько?	\$111 (256 Мбайт), \$135 (512 Мбайт)
Где?	www.kitcom.ru

Epson P-2000 Multimedia Storage Viewer



Сегодня на рынке представлена масса интересных гаджетов, призванных облегчить жизнь мобильным пользователям. Многие из этих продуктов пользуются весьма ограниченным спросом, так как их функциональность может показаться сомнительной на первый

взгляд. Возьмем, к примеру, цифровой фотоальбом

Epson P-2000. По словам производителя, это устройство служит для просмотра снимков на дисплее с разрешением **640x480**. Львиная доля пользователей откажется от покупки P-2000 с мыслями вроде «мне и дисплея фотоаппарата хватает». И будут не совсем правы... Ведь в модели предусмотрен жесткий диск емкостью **40 Гбайт**, на который можно будет где-нибудь далеко от цивилизации скинуть огромное количество любых, даже самых качественных, фотографий. При желании можно посмотреть фильмы и послушать музыку: P-2000 умеет проигрывать файлы **AVI, MPEG4, MP3, AAC** и оснащен встроенным динамиком и выходом на наушники.

В комплекте с Epson P-2000 поставляются: съемный аккумулятор, адаптер питания от сети, руководство пользователя, компакт-диск с набором программ, а также сумочка.

Технические характеристики

Дисплей: цветной ЖК-экран с диагональю 3,8 дюйма (640x480)
Встроенный винчестер: 40 Гбайт
Поддерживаемые форматы файлов: JPEG, RAW, AVI, MPEG4, MP3, AAC
Карты памяти: SD/MMC, Compact Flash Type I/II, IBM Microdrive
Источник питания: встроенный ионно-литиевый аккумулятор емкостью 2300 мАч
Интерфейс: USB 2.0
Размеры: 84x147x32 мм
Вес: 415 г

Что?	цифровой фотоальбом
Почему?	классный экран и место для тысяч фотографий
Сколько?	\$550
Где?	www.image.ru

Samsung SGH-i700

Коммуникатора Samsung SGH-i700 мы ждали долго, и вот новинка поступила на прилавки магазинов. Так ли хорош новый «гибрид телефона и КПК», каким мы себе его представляли? Внешний вид — да, как мы и ожидали, просто великолепен! Если не считать внешней антенны, которая немного не

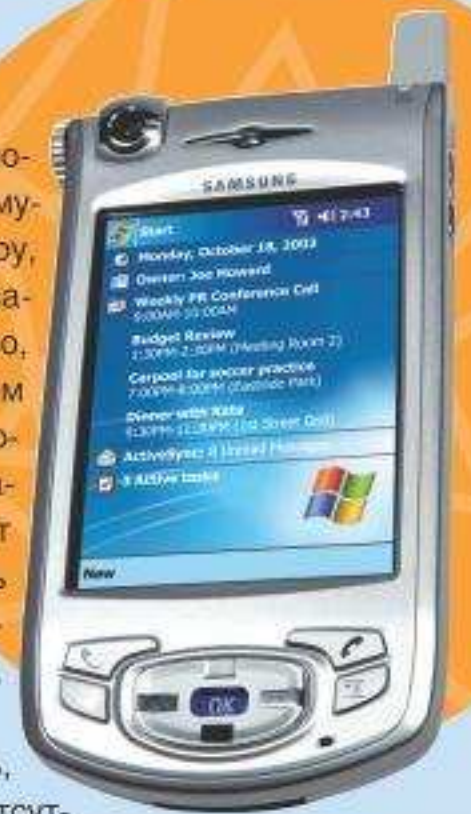
вписывается в дизайн. Что касается технических характеристик, то здесь нужно отметить фотокамеру, которая поворачивается на 270 градусов и обеспечивает хорошее качество снимков. Экран у SGH-i700 стандартный: диагональ экрана 3,5 дюйма, разрешение — 320x240 пикселей. Увы, у коммуникатора нет ни Wi-Fi, ни Bluetooth-адаптера.

Без помощи крэдла можно обмениваться информацией с другими устройствами только через ИК-порт. Слот расширения с поддержкой стандарта SDIO предоставляет возможность установить модули Bluetooth и Wi-Fi.

В коробочку к своему новому коммуникатору

ру Samsung положила пару аккумуляторов, гарнитуру, док-станцию, зарядное устройство, диск с набором программ и руководство пользователя. Комплект поставки очень хороший. Не хватает, пожалуй, только чехла.

Конечно, жаль, что у SGH-i700 отсутствует поддержка Wi-Fi и Bluetooth, но, с другой стороны, аппарат отличается компактными размерами, стильным видом, долгим временем работы без подзарядки, поворотной камерой.



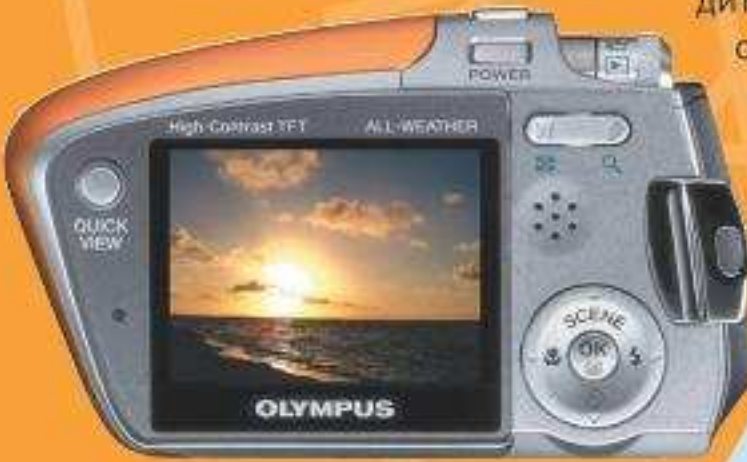
Технические характеристики

Процессор: Intel XScale PXA255 (тактовая частота — 400 МГц)
Дисплей: цветной ЖК-экран с диагональю 3,5 дюйма (разрешение — 320x240 точек)
Встроенная память: 128 Мбайт (64 Мбайт ОЗУ + 64 Мбайт ПЗУ)
Карты памяти: SD/MMC
Фотокамера: максимальное разрешение снимка — 640x480
Источник питания: съемный ионно-литиевый аккумулятор емкостью 1100 мАч (в комплекте поставляется батарея емкостью 2000 мАч)
Полифония: 40-тональная
Операционная система: Microsoft Windows Mobile 2003 Phone Edition
Интерфейсы: инфракрасный порт (IrDA), USB
Размеры: 132x70x16 мм
Вес: 170 г

Что?	коммуникатор
Почему?	стильный дизайн, богатый комплект поставки
Сколько?	\$624
Где?	www.ultracomp.ru

ИГРОМАНИЯ
ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
ДА!
ЛУЧШАЯ
ПОКУПКА

Olympus μ-mini Digital



Модные фотокамеры всегда в цене. Нельзя сказать, что на прилавках магазинов мало оригинальных решений с изысканным внешним видом, но, честно говоря, хотелось бы, чтобы в новых решениях производители чаще отходили от скучного прямоугольного корпуса серого цвета.

Вот, например, Olympus недавно представила фотоаппарат μ-mini Digital, который станет хитом продаж. Почему, спросите вы?

Все просто: за счет того, что она положительно отличается от своих конкурентов ярким, индивидуальным дизайном. Даже если на прилавке будет лежать десятка три разных камер, взгляд сначала остановится на миниатюрной красавице от Olympus. Словом, новинка вызывает восторг своей неповторимой формой и ярким цветовым решением.

Что же μ-mini Digital может предложить в плане качества снимков? Здесь все обычно для камер среднего ценового диапазона: при хорошем освещении качество фото-

графий очень хорошее, ночью — чуть хуже. Цифровых шумов практически нет, цвета яркие.

В коробочке с Olympus μ-mini Digital лежат: карта памяти xD-Picture емкостью 16 Мбайт, ремешок, аккумулятор, зарядное устройство, USB-шнур, диск с софтом и краткое руководство пользователя. Напоследок отметим, что модель выпускается в шести цветовых решениях: красный, серебряный, белый, черный, синий и золотистый.

Технические характеристики

Матрица: 1/2,5-дюймовая ПЗС; 4 млн. активных пикселей
Объектив: фокусное расстояние 35-70 мм (в 35 мм эквиваленте)
Светосила: F3.5/F4.9
Экран: цветной ЖК-экран с диагональю 1,8 дюйма (134000 точек)
Увеличение: 2х оптическое, 4х цифровое
Диапазон выдержек: 1/2-1/1000 с
Максимальное разрешение: 2272x1704
Запись видеоклипов: 320x240 (15 кадров в секунду), 160x120 (15 кадров в секунду)
Форматы файлов: JPEG, MOV, WAV
Флэш-карты: xD-Picture
Источник питания: ионно-литиевый аккумулятор Li-30B
Интерфейсы: USB
Таймер: 10 с
Размеры: 95x56x28 мм
Вес: 115 г

Что?	цифровая фотокамера
Почему?	очень маленькая, легкая и яркая
Сколько?	\$253
Где?	pro.sunrise.ru

Archos AV4100



ИГРОМАНИЯ
ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
ДА!
КРУТАЯ
ЖЕЛЕЗКА

Компания Archos представила новый портативный медиаплеер AV4100. Сможет ли он продолжить славную семейную традицию? Судя по внешнему виду и характеристикам, ей это вполне под силу: выразительный дизайн и широкий набор функций сразу понравятся любому пользователю. Давайте посмотрим, что умеет AV4100.

Плеер в стандартной комплектации может считывать информацию только с карт памяти стандарта Compact Flash. За дополнительную плату можно получить адаптер, который подружит девайс с флэш-картами SD, MMC, Smart Media, а также Memory Stick и Memory Stick Pro. При помощи док-станции пользователь медиаплеера без проблем сможет записать любую передачу напрямую с телевизора или спутникового ресивера. Есть таймер записи, так что ждать футбольного матча, фильма или, скажем, какого-нибудь концерта допоздна не придется. Да, кстати, та же док-станция позволяет подключать плеер к компьютеру, ноутбуку и другим устройствам для обмена информацией.

Что же касается технических характеристик, то нужно отметить возможность проигрывания видеороликов с разрешением до 704x480 пикселей (30 кадров в секунду), вместительный — 100 Гбайт — винчестер и четкий экран с диагональю 3,8 дюйма. Встроенный микрофон обеспечивает хорошее качество записи, так что медиаплеер

можно смело использовать и в качестве цифрового диктофона.

Заряда встроенного аккумулятора хватает примерно на 16 часов проигрывания музыки и 4-5 часов воспроизведения видеозаписей. Так что до полного истощения батареи можно успеть посмотреть пару фильмов и прослушать внушительное количество аудиоконпозиций.

Технические характеристики

Емкость винчестера: 100 Гбайт
Экран: 3,8-дюймовый ЖК-дисплей с разрешением 320x240 точек
Запись видео: 512x384 (30 кадров в секунду)
Поддерживаемые форматы файлов: MP3, WMA, WAV, JPEG, AVI, SVCD, MPEG4 и BMP
Время работы без подзарядки: до 16 часов (аудио), до 5 часов (видео)
Интерфейсы: USB 2.0, IrDA (ИК-порт)
Карты памяти: Compact Flash Type I
Пульт ДУ: есть
Размеры: 78x125x26 мм
Вес: 320 г

Что?	портативный медиаплеер
Почему?	вместительный винчестер и классный дисплей
Сколько?	\$895
Где?	www.digitalshop.ru

НОВАЯ ЛИНЕЙКА ОТ EUROCASE

Иван Нечесов



За последний год на полках компьютерных магазинов появилось немало новых корпусов, которые привлекают потребителя не только своими возможностями и характеристиками, но и стильным дизайном. Причем творения малоизвестных компаний зачастую радуют взор ничуть не меньше, чем решения от тех же InWin или Thermaltake. Возьмем, к примеру, чешскую компанию EuroCase. Жителям многих европейских стран хорошо знакомо это название, а вот у отечественного пользователя возможность оценить продукцию компании появилась совсем недавно — благодаря компании «Радиокомплект-Компьютер» (www.rtkk.ru). Выпускает EuroCase отличные корпуса, блоки питания, кард-ридеры и функциональные панели. Есть в арсенале также компьютерные мышки и клавиатуры, но в Россию они пока не поставляются.

КОРПУСА

Среди корпусов EuroCase каждый сможет выбрать что-нибудь для себя — обилие и многообразие моделей впечатляет. Чехи предлагают стильные корпуса-малютки, симпатичные «средние башенки» и самые настоящие «башни» для тех, кто считает, что размер имеет значение! Каждая модель выглядит стильно и может похвастаться хорошими возможностями расширения.

Возьмем, к примеру, Briza ML6097 — одно из самых последних творений EuroCase. В корпусе предусмотрено четыре посадочных места для 5-дюймовых приводов и три 3,5-дюймовых отсека (к одному можно добраться без помощи отвертки). В комплект поставки входит пара кулеров с яркими светодиодами, один из которых устанавливается на заднюю, а второй — на переднюю панель. Но и без дополнительного охлаждения циркуляция воздуха в Briza организована очень

хорошо, чему способствует большое количество отверстий в боковой стенке и верхней крышке. Новинка отличается оригинальным дизайном, хорошими возможностями расширения и невысокой ценой. Это как раз то что нужно, в случае, если хочется чего-нибудь необычного, но за разумные деньги.

Одним из самых легких корпусов в линейке от EuroCase является Q3. Он заметно отличается от предыдущей модели как по дизайну, так и по функциям. На лицевой части расположен дисплей с яркой синей подсветкой, на котором отображается температура процессора и системы, скорость вентиляторов, активность винчестера, а также время. Не передней панели находятся два USB-порта, пара аудиоразъемов и FireWire-порт. В Q3 можно установить четыре 5-дюймовых и одно 3,5-дюймовое устройство, внутри корпуса найдется место для шести винчестеров. За дополнительную плату вы можете получить в комплект три вентилятора — два на заднюю стенку и один на переднюю панель. Для особо горячих систем эта опция особенно пригодится этим жарким летом.

ФУНКЦИОНАЛЬНЫЕ ПАНЕЛИ

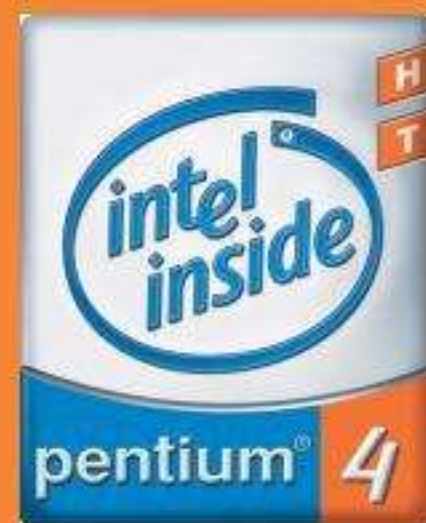
Кроме этого EuroCase выпускает кард-ридеры 9-в-1 с поддержкой флэш-карт Compact Flash, Micro Drive, SD, MMC, Memory Stick, Memory Stick Duo, Memory Stick Pro, Smart Media, XD. А для полного контроля над компьютером не помешает функциональная панель — SYS GUARD III или IV. С их помощью можно отслеживать температуру основных компонентов системы и менять скорость работы вентиляторов, кроме того, в них предусмотрены дополнительные USB-, FireWire-порты и аудиоразъемы. SYS GUARD IV отличается от младшей модели наличием встроенного карт-ридера — такой вот получается комбайн.

БЛОКИ ПИТАНИЯ

Еще одна область, где преуспела EuroCase, — это блоки питания. Хороший БП должен быть установлен в каждом компьютере, ведь при поломке он может утащить за собой всю систему. Решения EuroCase станут надежной основой мощного компьютера. Линейка блоков питания чешской компании включает в себя модели мощностью от 250 до 500 Вт. Особо стоит выделить бесшумную 350 Вт модель Super Silent 350W PFC, которая понравится любителям тишины, а также блок питания мощностью 500 Вт (ATX-500JSP), рассчитанный на самые прожорливые системы.



Исследуйте мир вместе



Новые возможности для членов Вашей семьи - помогите им расширить сферу интересов и развить новые умения и навыки.

Компьютер Flextron VIP на базе процессора Intel® Pentium® 4 с технологией HT работает с исключительной производительностью, открывая новые возможности для обучения детей и помогая найти важную информацию для папы, мамы и всей семьи.



САЛОНЫ МАГАЗИНЫ:

ст.м. «Бабушкинская», ул. Сухонская, 7А. 105-6447
ст.м. «Улица 1905 года», ул. Мантулинская, 2. 105-6445
ст.м. «Владыкино», Алтуфьевское ш., 16 105-6442

СЕРВИС-ЦЕНТР:

ст.м. «Бабушкинская», ул. Молодцова, 1. 105-6447
ФОТО ИНТЕРНЕТ КАФЕ:
ст.м. «Владыкино», Алтуфьевское ш., 16 105-6441



3000 наименований товаров • Самый выгодный кредит за 15 мин. • Время работы: 10-20, без выходных • Бесплатная доставка* • Удобная автостоянка • Резервирование товара через интернет • Оплата через операционную кассу банка • Пункт обмена валюты • Возможность оплаты в валюте* • Подарки покупателям • Соответствие стандартам • Техническая поддержка • Магазин аксессуаров* • Магазин компьютерной литературы* • Обучающий курс для работы на ПК в комплекте

* полную информацию о товарах и услугах в конкретных магазинах компании «Ф-Центр» уточняйте на сайте

www.fcenter.ru

Intel, логотип Intel, Intel Inside, логотип Intel Inside, Intel Centrino, логотип Intel Centrino, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, Pentium и Pentium III Xeon являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками корпорации Intel и ее подразделений в США и других странах.

КОМПЬЮТЕР В СБОРКЕ

Игровая станция «Черная Метка» от компании Captain Flint

Николай Арсеньев

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

Нашу тестовую лабораторию посетил необычный и редкий гость: система на базе **NVIDIA nForce 4 SLI** — «Черная Метка» от компании **Captain Flint**. Главной особенностью игровой станции стало использование двух видеокарт в **SLI**-режиме. И это отнюдь не две **GeForce 6600 GT**, а парочка high-end-карт **GeForce 6800 GT**! Такого у нас еще не было...

Экстерьер

Системный блок «Черной Метки» сразу бросается в глаза. С одной стороны корпуса мы видим картину с русалкой (та самая, которая использовалась в технических демках **NVIDIA**) в море и красивым закатом, на другой стороне — окно. Внутри компьютера уже установлена лампа, так что в темноте такая система будет выглядеть особенно эффектно.

На передней панели находится кард-ридер с возможностью чтения **CF/SM/MM/MS/SD**-карт и **USB**-портом, в нижней части — за шторкой — скрывается аудиовход и выход на наушники, а также два дополнительных **USB**-порта.

Интерьер

Каким бы красивым ни был корпус нашей игровой станции, ее начинка вызывает куда больший интерес. Система построена на базе материнской платы **MSI K8N Diamond** — она основана на новом системном чипе **nForce 4 SLI** от компании **NVIDIA**. А это означает возможность установки двух **PCI Express**-видеокарт, поддержку **Serial ATA II** и наличие программно-аппаратного межсетевого экрана. Особое внимание вызывает аудиокодек — это не привычные решения от **RealTek** или **C-Media**, а чип от самой **Creative** — **Sound Blaster Live! 24 (CA0106-DAT)**. Так что аппаратную поддержку **EAX 3.0**, **Dolby Digital EX** и акустики **7.1** вы получаете изначально. **K8N Diamond** поддерживает процессоры **AMD Athlon 64**, **Athlon 64 FX** под **Socket 939**, возможность установки до **4** Гбайт **DDR**-памяти, также в ней есть три **PCI**-шины.

Технические характеристики	
Корпус	AOpen H600 Middle Tower (ATX, 350 Вт, 2 USB, Audio, кард-ридер 7-в-1)
Материнская плата	MSI K8N Diamond (NVIDIA nForce 4 SLI, Socket 939, ATX)
Процессор	AMD Athlon 64 4000+ (Socket 939, 2,4 ГГц, 1 Мбайт)
Кулер	Стандартный
Память	2x512 Мбайт Kingston DDR SDRAM PC3200 (400 МГц)
Видеокарта	2x NVIDIA GeForce 6800 GT 256 Мбайт (PCI-E)
Дисковод	Mitsumi, 3,5-дюйма
Оптический привод	NEC ND-3520A (DVD±RW, IDE)
HDD	2x Western Digital Raptor WD740GD 74,5 Гбайт (SATA)
Звук	Интерпретированный Sound Blaster Live! 24-бит
Цена (\$)	2699

Продолжает конфигурацию мощный процессор **Athlon 64 4000+**, **1** Гбайт памяти, парочка быстрых десятичных винчестеров **Western Digital Raptor WD740GD**, объединенных в **RAID**-массив, мультимедийный оптический привод от **NEC** и — самое главное — две видеокарты **GeForce 6800 GT**.

От такой «горячей» парочки мы вправе ожидать просто заоблачную производительность.

Тесты

Для тестов мы использовали пакеты **PCMark 04 1.30** и **3DMark 05 1.20** от **FutureMark**, а также самые современные и требовательные игры — **Far Cry 1.30**, **Doom 3 1.1** и **Half-Life 2**. Все игровые тесты мы проводили в разрешениях **800x600**, **1024x768** и **1280x1024** в легком и тяжелом режимах (включение анизотропной фильтрации — **AF** и полноэкранного сглаживания — **FSAA**). В **Far Cry** мы также использовали режим с включенными **HDR**-эффектами.

Результаты просто невероятные! **3DMark 05** система прошла с невиданной легкостью. В играх даже включение тяжелого режима мало влияло на общую скорость. Великий и ужасный **Doom 3** и тот бегал, только при **FSAA 8x** производительность резко упала. **HDR**-эффекты в **Far Cry** также повлияли на скорость, но не столь сильно. Признаться, таких показателей мы еще не видели.

Синтетические тесты		
PCMark 04 версия 1.30		
Overall		4651
CPU	Memory	HDD
4475	4813	8279
3DMark 05 версия 1.20		8879

Игровые тесты			
Разрешение	800x600	1024x768	1280x1024
Far Cry 1.3 (демка Regulator)			
Ultimate	78,2	78,0	77,3
Ultimate + FSAA x8, AF x16	76,9	77,2	71,3
Ultimate + HDR x7, AF x16	66,3	55,2	36,9
Doom 3 1.1 (демка demo1)			
Ultra	108,9	108,5	104,2
Ultra + FSAA x4	107,1	99,9	82,1
Ultra + FSAA x8	84,2	49,9	29,0
Half-Life 2 (демка d13c17)			
Maximum	78,2	78,4	78,6
Maximum + FSAA x8, AF x16	78,4	78,4	77,7

Резюме

Игровая станция «Черная Метка» — мощнейшая система с невероятной скоростью. О такой конфигурации может мечтать каждый геймер, однако приходится спуститься с неба на землю и вспомнить о цене этого компьютера — она составляет **\$2699**. Цена высокая, но, как говорится, за все приходится платить...

Благодарим за предоставленный для тестирования компьютер компанию **Captain Flint** (www.captainflint.ru).



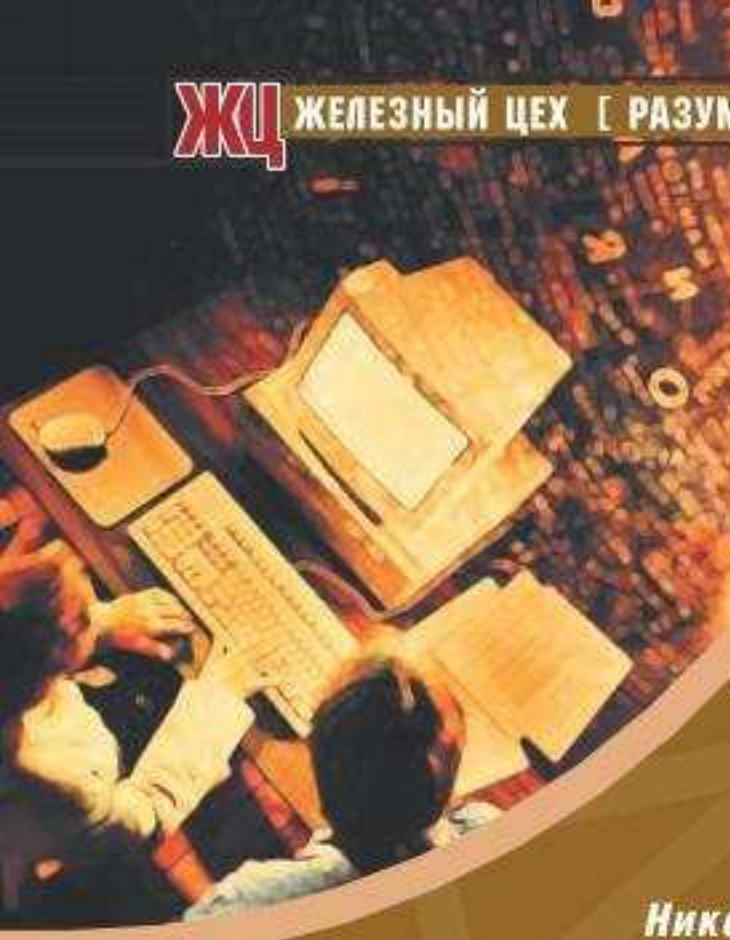
«Выживают не самые сильные и не самые умные, а те, кто быстрее адаптируется к изменениям среды».
- Чарльз Дарвин



ПАРИАН РИЗГОЙ



© 2005 «Руссобит-Паблшинг» Все права защищены. © 2005 Hip Interactive. All rights reserved. Hip Games™ and the Hip logo are trademarks of Hip Interactive Inc. © 2005 Groove Media Inc. GrooveGames™ and the Groove logo are the trademarks of Groove Media Inc. Pariah™ is the registered trademark of Digital Extremes. Digital Extremes™ and the Digital Extremes logo are the trademarks of 1055822 Ontario Inc. All rights reserved. Uses the Unreal® Engine 2. Unreal® and the Unreal logo are registered trademarks of Epic Games, Inc. Unreal® Engine. Copyright 1998-2005. Epic Games, Inc. All rights reserved. "Havok.com"™, © 1998-2005 Telekinesys Research Limited. All rights reserved. See www.havok.com for details. Uses Bink Video. © 1997-2005 by RAD Game Tools, Inc. Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories.
Розничная продажа в магазинах фирмы "М.Видео". Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 211-10-11, 987-15-80.
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (095) 979-55-59, а также на форуме по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums/



РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР

ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Николай Арсеньев

Скажите, кто бы хотел получить наилучшую конфигурацию компьютера за вполне реальные \$500 или \$1000, а может — и все \$1500, да еще напичканный последними железяками под завязку? Думаю, не ошибусь, если скажу, что все! Как раз в этом вопросе мы вам с большой охотой поможем и расскажем, что можно собрать за ваши кровные деньги.

Мы подготовили наши конфигурации по ценам из прайс-листов www.ultracom.ru, www.aldi.ru и pro.sunrise.ru.

Дешево и сердито (категория «Меньше \$500»). Компьютеры этой категории представляют системы начального уровня. Эти рабочие лошади справятся с большинством современных игр, хотя многого от них не ждите.

Системная плата **ABIT NF7-S2G (nForce2 Ultra 400)** для **AMD** может порадовать пользователя невысокой ценой и хорошими возможностями — тут вам **RAID**-контроллер для **Serial ATA** и гигабитная сетевая

карта в одном флаконе. Если вы решите воспользоваться заменами, то сможете получить систему на базе **nForce3** в связке с **Sempron 2800+**. Под платформу **Intel** мы взяли **ASRock P4V88** на базе чипсета **VIA PT880**. В качестве возможности предлагаем поставить **ASRock 775V88**, главная особенность платы — наличие **Socket 775** вместо **Socket 478**.

Общие изменения коснулись модели корпуса (**Microlab M4102**) и винчестера — теперь это **Hitachi** с поддержкой **Serial ATA II**.

Смерть тормозам (категория «Меньше \$1000»). Игровые системы этой категории представляют собой довольно мощные компьютеры, на которых можно спокойно играть во все современные игрушки и не задумываться об апгрейде в ближайший год.

Изменений в этой категории много. Если для **Intel** мы ограничились заменой материнки на **GIGABYTE GA-8I915P-G**, то для **AMD** мы припасли кое-что новенькое —

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: AMD Athlon 64 FX-55 (Socket 939, 2,6 ГГц, FSB 2000 МГц, 1024 Кбайт, BOX)	871,60
Материнская плата: ASUS A8N-SLI Deluxe (Socket 939, nForce4 SLI, DDR400, PCI-E, SLI, UltraATA, SATA RAID, Sound, USB, GbLAN, ATX)	184,80
RAM: Corsair XMS TwinX2048-3200C2PT DDR SDRAM PC3200 2x1024 Мбайт	398,20
Видеокарта: 2x Leadtek PX6800U-TDH256 256 Мбайт (PCI-E, GeForce 6800 Ultra, TV-Out, 2xDVI, Retail)	1155,00
HDD: Western Digital Raptor 740GD 2x74 Гбайт (Serial ATA, 10000 об/мин, 8 Мбайт)	365,40
Оптический привод: NEC ND-3520A (IDE, DVD+R9 4x/DVD+R 16x/ DVD+RW 8x/DVD-RW 6x/DVD-ROM 16x/CD-R 48x/CD-RW 24x/CD-ROM 48x, OEM)	56,90
Дисковод: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,50
Звуковая карта: Creative AUDIGY 4 Pro (PCI, Retail)	245,00
Корпус: Thermaltake VA7480BWAE Shark FullTower (USB, FireWire, Audio, FAN, 480 Вт, ATX)	220,50
Колонки: Microlab A5000 (5x32 Вт сателлиты, 80 Вт сабвуфер, пульт ДУ)	258,00
Мышь: Logitech MX518 Gaming-Grade Optical (USB + PS/2)	62,10
Клавиатура: Cherry G86-21050 CyMotion Master Xpress (USB+PS/2)	65,70
Монитор: BenQ FP937s+ (19 дюймов, 1280x1024)	442,90
Итого:	4332,60
Опция 1: геймпад Logitech WingMan Cordless Rumblepad 2 (USB)	44,10
Опция 2: руль+педаль Logitech MOMO Racing Force Feedback (USB)	130,00
Опция 3: джойстик Logitech CordlessFreedom 2.4 (USB)	59,30
Со всеми наворотами:	4566,00

ДЕШЕВО И СЕРДИТО AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: AMD Sempron 2300+ (Socket A, 1,583 МГц, FSB 333 МГц, 256 Кбайт, BOX)	54,00
Материнская плата: ABit NF7-S2G (Socket A, nForce2 Ultra 400, DDR400, AGP, UltraATA, SATA RAID, Sound, USB, GbLAN, ATX)	66,50
Шлейф: Ultra DMA 133 (80 жил, 3 разъема, 62 см, крученный)	3,30
RAM: Kingmax DDR SDRAM PC3200 256 Мбайт	25,80
Видеокарта: Sapphire Radeon 9550 128 Мбайт (AGP, Radeon 9550, TV-Out, DVI, OEM)	65,10
HDD: Hitachi HDS728080PLA380 80 Гбайт (Serial ATA II, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	58,80
Оптический привод: Toshiba-Samsung TS-H352 (IDE, DVD-ROM 16x/CD-ROM 48x, OEM)	21,80
Дисковод: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,50
Корпус: Microlab M4102 MiddleTower (USB, Audio, 350 Вт, ATX)	35,90
Колонки: Defender SPK 330 USB (2x2 Вт, Retail)	13,00
Мышь: A4Tech Office8K (оптическая, PS/2+USB)	8,60
Клавиатура: Dialog Standart KS-102SP (PS/2)	5,00
Монитор: Rolisen RL C708 (17 дюймов, 1600x1200)	134,40
Итого:	498,70
Замена 1: AMD Sempron 2800+ (Socket 754, 2,0 ГГц, FSB 400 МГц, 256 Кбайт, BOX)	37,60
Замена 2: GigaByte GA-K8NS (Socket 754, nForce3 250, DDR400, AGP, Ultra ATA, SATA RAID, Sound, USB, LAN, ATX)	5,50
Замена 3: GeCube GC-R9600(PRO)-D3H 256 Мбайт (AGP, Radeon 9600 Pro, TV-Out, DVI, Retail)	42,60
Опция 1: USR Sportster 3091 PCI Internal + Voice (OEM)	14,30
Опция 2: Kingmax DDR SDRAM PC3200 256 Мбайт	25,80
Опция 3: геймпад Logitech Dual Action Gamepad (USB)	24,50
Со всеми наворотами:	649,00

ДЕШЕВО И СЕРДИТО intel inside

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: Intel Celeron D 320 (Socket 478, 2400 МГц, FSB 533 МГц, 256 Кбайт, BOX)	72,90
Материнская плата: ASRock P4V88 (Socket 478, VIA PT880, DDR400, AGP, UltraATA, SATA RAID, Sound, USB, LAN, ATX)	48,30
Шлейф: Ultra DMA 133 (80 жил, 3 разъема, 62 см, крученный)	3,30
RAM: Kingmax DDR SDRAM PC3200 256 Мбайт	25,80
Видеокарта: Sapphire Radeon 9550 128 Мбайт (AGP, Radeon 9550, TV-Out, DVI, OEM)	65,10
HDD: Hitachi HDS728080PLA380 80 Гбайт (Serial ATA II, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	58,80
Оптический привод: Toshiba-Samsung TS-H352 (IDE, DVD-ROM 16x/CD-ROM 48x, OEM)	21,80
Дисковод: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,50
Корпус: Microlab M4102 MiddleTower (USB, Audio, 350 Вт, ATX)	35,90
Колонки: Defender SPK 330 USB (2x2 Вт, Retail)	13,00
Мышь: A4Tech Office8K (оптическая, PS/2+USB)	8,60
Клавиатура: Dialog Standart KS-102SP (PS/2)	5,00
Монитор: Rolisen RL C708 (17 дюймов, 1600x1200)	134,40
Итого:	499,40
Замена 1: Intel Celeron D 335J (Socket 775, 2800 МГц, FSB 533 МГц, 256 Кбайт, BOX)	27,10
Замена 2: ASRock 775V88 (Socket 775, VIA PT880, DDR400, AGP, Ultra ATA, SATA RAID, USB, LAN, ATX)	0,00
Замена 3: GeCube GC-R9600(PRO)-D3H 256 Мбайт (AGP, Radeon 9600 Pro, TV-Out, DVI, Retail)	42,60
Опция 1: USR Sportster 3091 PCI Internal + Voice (OEM)	14,30
Опция 2: Kingmax DDR SDRAM PC3200 256 Мбайт	25,80
Опция 3: геймпад Logitech Dual Action Gamepad (USB)	24,50
Со всеми наворотами:	633,70

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$1000

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: AMD Sempron 2800+ (Socket 754, 1.6 ГГц, FSB 400 МГц, 256 Кбайт, BOX)	91,60
Материнская плата: ECS nForce4-A754 (1.0) (Socket 754, nForce4-4X, DDR400, PCIE, UltraATA, SATA RAID, Sound, USB, GbLAN, ATX)	90,30
Шлейф: Ultra DMA 133 (80 жил, 3 разъема, 62 см, крученный)	3,30
RAM: Samsung DDR SDRAM PC3200 2x512 Мбайт	88,20
Видеокарта: ASUS EN6600 TD256 256 Мбайт (PCIE, GeForce 6600, TV-Out, DVI, Retail)	157,50
HDD: Seagate Barracuda 7200.7 ST3120827AS 120 Гбайт (Serial ATA, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	82,50
Оптический привод: NEC ND-3520A (IDE, DVD+R9 4x/DVD±R 16x/ DVD+RW 8x/DVD-RW 6x/DVD-ROM 16x/CD-R 48x/CD-RW 24x/CD-ROM 48x, OEM)	56,90
Дисковод: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,50
Корпус: MEC X-2 Extreme 919 MiddleTower (USB, Audio, Airduct, Fan, 350 Вт, ATX)	53,10
Колонки: Genius SW-HF 2.0 800 (20 Вт RMS)	45,80
Мышь: Logitech MX510 Optical (USB + PS/2)	44,30
Клавиатура: Microsoft Digital Media (PS/2 + USB, Retail)	23,10
Монитор: Samsung 152X (15 дюймов, 1024x768)	242,70
Итого:	985,80
Замена 1: AMD Sempron 3100+ (Socket 754, 1.8 ГГц, FSB 400 МГц, 256 Кбайт, BOX)	28,10
Замена 2: Gigabyte GV-NX66T128D 128 Мбайт (PCIE, GeForce 6600 GT, DVI, TV-out, Retail)	59,90
Замена 3: BenQ FP71E (17 дюймов, 1280x1024)	77,60
Опция 1: Seagate Barracuda 7200.7 ST3120827AS 120 Гбайт (Serial ATA, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	82,50
Опция 2: геймпад Thrustmaster Wireless Dual Trigger (USB)	40,70
Опция 3: руль+педали Thrustmaster Enzo Ferrari Force Feedback (USB)	102,60
Со всеми наворотами:	1377,20

ECS nForce4-A754 (1.0) на базе nForce4-4X. А это «грозит» вам поддержкой Serial ATA II, NVRAID, видеокарт PCI Express x16 и гигабитным сетевым контроллером с брандмауэром.

Радостной вестью стала возможность установить 1 Гбайт памяти на системы, благо цены на память и другие компоненты опустились. В качестве замены мы теперь предлагаем вам установить большой 17-дюймовый монитор от BenQ и мощную видеокарту на базе GeForce 6600 GT — Gigabyte GV-NX66T128D.

Займи, но купи (категория «Больше \$1000»). Здесь у нас подобраны конфигурации компью-

теров, которые можно без преувеличения назвать мощными! Тут вам и быстрый процессор, и производительная видеокарта, и кристалльный многоканальный звук.

Для Intel мы мало что изменили, а вот в случае с AMD перешли на платформу nForce4 Ultra — Foxconn NF4UK8AA-8EKRS. Традиционно, названия продуктов у этой компании вызывают только легкое недоумение.

Для тех, кому казалось, что 120 Гбайт мало, теперь мы поставили винт Seagate Barracuda 7200.7 на 160 Гбайт — этого должно хватить. Если нет — воспользуйтесь опцией и купите второй жесткий диск. Дьявольский корпус Foxconn

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$1000

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ intel inside

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: Intel Celeron D 330J (Socket 775, 2667 МГц, FSB 533 МГц, 256 Кбайт, BOX)	86,10
Материнская плата: GIGABYTE GA-8I915P-G (Socket 775, i915P, DDR400, PCIE, UltraATA, SATA RAID, Sound, USB, LAN, ATX, Retail)	98,70
Шлейф: Ultra DMA 133 (80 жил, 3 разъема, 62 см, крученный)	3,30
RAM: Samsung DDR SDRAM PC3200 2x512 Мбайт	88,20
Видеокарта: ASUS EN6600 TD256 256 Мбайт (PCIE, GeForce 6600, TV-Out, DVI, Retail)	157,50
HDD: Seagate Barracuda 7200.7 ST3120827AS 120 Гбайт (Serial ATA, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	82,50
Оптический привод: NEC ND-3520A (IDE, DVD+R9 4x/DVD±R 16x/ DVD+RW 8x/DVD-RW 6x/DVD-ROM 16x/CD-R 48x/CD-RW 24x/CD-ROM 48x, OEM)	56,90
Дисковод: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,50
Корпус: MEC X-2 Extreme 919 MiddleTower (USB, Audio, Airduct, Fan, 350 Вт, ATX)	53,10
Колонки: Genius SW-HF 2.0 800 (20 Вт RMS)	45,80
Мышь: Logitech MX510 Optical (USB + PS/2)	44,30
Клавиатура: Microsoft Digital Media (PS/2 + USB, Retail)	23,10
Монитор: Samsung 152X (15 дюймов, 1024x768)	242,70
Итого:	988,70
Замена 1: Intel Celeron D 345J (Socket 775, 3,0 ГГц, FSB 533 МГц, 256 Кбайт, BOX)	48,20
Замена 2: Gigabyte GV-NX66T128D 128 Мбайт (PCIE, GeForce 6600 GT, DVI, TV-out, Retail)	59,90
Замена 3: BenQ FP71E (17 дюймов, 1280x1024)	77,60
Опция 1: Seagate Barracuda 7200.7 ST3120827AS 120 Гбайт (Serial ATA, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	82,50
Опция 2: геймпад Thrustmaster Wireless Dual Trigger (USB)	40,70
Опция 3: руль+педали Thrustmaster Enzo Ferrari Force Feedback (USB)	102,60
Со всеми наворотами:	1400,20

3GTH-202 Diabolic станет украшением вашего компьютерного стола, а стильная акустика Logitech Z-3 дополнит картину. Как истинному геймеру, вам понадобится достойная мышь — Logitech MX518 с сенсором на 1600 dpi.

В качестве опции мы предлагаем вам поставить не слишком дорогую, но очень мощную Sapphire Radeon X800 XL с объемом памяти 256 Мбайт.

Тебя я видел во сне (Цена не ограничена). Эти компьютеры можно назвать очень просто и емко с большой буквы — Мечта геймера!

Мы решили отказаться от всевозможных замен: в конце концов мы говорим о таком компьютере,

при взгляде на конфигурацию которого ничего не захочется менять. Для начала вернули на место Athlon 64 FX-55, поставили сразу две GeForce 6800 Ultra, установили дорогую память от Corsair с экстремально низкими задержками и новый корпус Thermaltake Shark с блоком питания на 480 Вт. Все остальное под стать — AUDI-GY 4 Pro, акустика Microlab AN500D, Logitech MX518 и ЖК-монитор BenQ FP937s+ с временем отклика 8 мс!

Спонсор рубрики
«Разумный компьютер»
— «РиК»
(www.r-and-k.com).



КАТЕГОРИЯ БОЛЬШЕ \$1000

ЗАЙМИ, НО КУПИ! AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: AMD Athlon 64 3000+ (Socket 939, 1.8 ГГц, FSB 1600 МГц, 512 Кбайт, BOX)	163,00
Материнская плата: Foxconn NF4UK8AA-8EKRS (Socket 939, nForce4 Ultra, DDR400, PCIE, UltraATA, SATA RAID, Sound, USB, FireWire, GbLAN, ATX)	126,00
Шлейф: Ultra DMA 133 (80 жил, 3 разъема, 62 см, крученный)	3,30
RAM: Samsung DDR SDRAM PC3200 2x512 Мбайт	88,20
Видеокарта: Gigabyte GV-NX66T128VP 128 Мбайт (PCIE, GeForce 6600 GT, VIVO, DVI, Retail)	234,20
HDD: Seagate Barracuda 7200.7 ST3160827AS 160 Гбайт (Serial ATA, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	97,20
Оптический привод: NEC ND-3520A (IDE, DVD+R9 4x/DVD±R 16x/ DVD+RW 8x/DVD-RW 6x/DVD-ROM 16x/CD-R 48x/CD-RW 24x/CD-ROM 48x, OEM)	56,90
Дисковод: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,50
Звуковая карта: Creative SB AUDIGY 2 ZS 7.1 (PCI, FireWire, Retail)	89,40
Корпус: Foxconn 3GTH-202 Diabolic MiddleTower (USB, FireWire, Audio, Airduct, FAN, 400 Вт, ATX)	104,00
Колонки: Logitech Z-3 (8,5x2 Вт колонки + 23 Вт сабвуфер)	127,30
Мышь: Logitech MX518 Gaming-Grade Optical (USB + PS/2)	62,10
Клавиатура: Logitech Media Keyboard (USB+PS/2, Retail)	28,60
Монитор: LG L1730B (17 дюймов, 1280x1024)	286,90
Итого:	1473,60
Замена 1: AMD Athlon 64 3500+ (Socket 939, 2,2 ГГц, 512 Кбайт, BOX)	120,50
Замена 2: Sapphire Radeon X800 XL 256 Мбайт (PCIE, Radeon X800 XL, DVI, TV-Out, Retail)	117,60
Замена 3: Creative I-Trigue 5600 (5x8,5 Вт — сабвуфер, 24 Вт — сабвуфер, пульт ДУ)	40,70
Опция 1: Seagate Barracuda 7200.7 ST3160827AS 160 Гбайт (Serial ATA, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	97,20
Опция 2: геймпад Logitech WingMan Cordless Rumblepad 2 (USB)	39,90
Опция 3: руль+педали Logitech MOMO Racing Force Feedback (USB)	120,70
Опция 4: джойстик Logitech CordlessFreedom 2.4 (USB)	52,00
Со всеми наворотами:	2062,20

КАТЕГОРИЯ БОЛЬШЕ \$1000

ЗАЙМИ, НО КУПИ! intel inside

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: Intel Pentium 4 530J (Socket 775, 3,0 ГГц, FSB 800 МГц, 1024 Кбайт, BOX)	189,00
Материнская плата: ASUS P5GD1 (Socket 775, i915P, DDR400, PCIE, Sound, SATA RAID, USB, FireWire, LAN, ATX)	121,80
Шлейф: Ultra DMA 133 (80 жил, 3 разъема, 62 см, крученный)	3,30
RAM: Samsung DDR SDRAM PC3200 2x512 Мбайт	88,20
Видеокарта: Gigabyte GV-NX66T128VP 128 Мбайт (PCIE, GeForce 6600 GT, VIVO, DVI, Retail)	234,20
HDD: Seagate Barracuda 7200.7 ST3160827AS 160 Гбайт (Serial ATA, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	97,20
Оптический привод: NEC ND-3520A (IDE, DVD+R9 4x/DVD±R 16x/ DVD+RW 8x/DVD-RW 6x/DVD-ROM 16x/CD-R 48x/CD-RW 24x/CD-ROM 48x, OEM)	56,90
Дисковод: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,50
Звуковая карта: Creative SB AUDIGY 2 ZS 7.1 (PCI, FireWire, Retail)	89,40
Корпус: Foxconn 3GTH-202 Diabolic MiddleTower (USB, FireWire, Audio, Airduct, FAN, 400 Вт, ATX)	104,00
Колонки: Logitech Z-3 (8,5x2 Вт колонки + 23 Вт сабвуфер)	127,30
Мышь: Logitech MX518 Gaming-Grade Optical (USB + PS/2)	62,10
Клавиатура: Logitech Media Keyboard (USB+PS/2, Retail)	28,60
Монитор: LG L1730B (17 дюймов, 1280x1024)	286,90
Итого:	1495,40
Замена 1: Intel Pentium 4 550 (Socket 775, 3,4 ГГц, FSB 800 МГц, 1024 Кбайт, BOX)	110,30
Замена 2: Sapphire Radeon X800 XL 256 Мбайт (PCIE, Radeon X800 XL, 2xDVI, TV-Out, Retail)	117,60
Замена 3: Creative I-Trigue 5600 (5x8,5 Вт — сабвуфер, 24 Вт — сабвуфер, пульт ДУ)	40,70
Опция 1: Seagate Barracuda 7200.7 ST3160827AS 160 Гбайт (Serial ATA, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	97,20
Опция 2: геймпад Logitech WingMan Cordless Rumblepad 2 (USB)	39,90
Опция 3: руль+педали Logitech MOMO Racing Force Feedback (USB)	120,70
Опция 4: джойстик Logitech CordlessFreedom 2.4 (USB)	52,00
Со всеми наворотами:	2073,80



ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ ЖЕЛЕЗО

24 часа в сутки мысленно с вами. В остальное время со мной можно связаться по мылу hot-line@igromania.ru



Здравствуйте. Пишу вам потому, что заметил одну странную и неприятную особенность старых игр — после апгрейда компьютера они стали выглядеть очень страшными. Недавно захотел я поиграть в старенькую игрушку Jagged Alliance 2 — помню, что хоть звезд с неба ее графика не хватает, но выглядит вместе с тем вполне прилично. Запустив же игру на новом компьютере, я просто ужаснулся: графика выглядит просто отвратительно, во все стороны торчат пиксели. Я помню же, что раньше так не было! Подскажите, с чем это может быть связано?

Связано это с тем, что вы заменили монитор. На старом компьютере у вас наверняка был дисплей 14 или 15 дюймов, поэтому площадь экрана была небольшой и пиксели даже при низком разрешении выглядели симпатично. У мониторов с диагональю 17 и более дюймов площадь экрана больше, при малых разрешениях изображение растягивается и картинка становится пикселизированной.

Все пожилые игры работают в низких разрешениях: 640x480 и 800x600, поэтому на мониторах с большей диагональю они выглядят плохо. Могу только порекомендовать вручную уменьшить размеры выводимого монитором изображения через меню **Настройки** на передней панели монитора.



Здравствуйте, уважаемый Дмитрий Горячев. Месяца два назад компьютер стал выкидывать такое сообщение: «Сообщение от ALERT для INFECTED. Windows has detected 15 corrupted system files and 100 corrupted registry files. Обратитесь на сайт www.win-fix.com для бесплатной помощи». Помощь эта далеко не безвозмездна. Там 3 программы, скачивание бесплатное. Они что-то сканируют, открывают список corrupted files. Но когда жмешь на «удалить их», программа требует заплатить \$30. Эти самые файлы сканировал Касперским 5.0, он ничего не находит. Эти сообщения появляются ОЧЕНЬ часто и при своем явлении выкидывают из запущенной игры.

Помнится, в моем институте была одна забава — посылать на компьютер сообщения через **net send**. Если постоянно передавать сообщения о заражении компьютера вирусом и угрозами якобы от системного администратора, то неопытный пользователь пугался и убегал, а «хакеры» весело смеялись.

Таким же образом «подшутили» над вами. Какой-то злоумышленник послал вам сообщение о псевдозаражении через службу сообщений **Windows XP**, скорее всего, через сайт вы подхватили эту заразу. Данное сообщение нужно было просто проигнорировать. Но раз вы скачали программы, теперь на вашем компьютере действительно может сидеть вирус. Вспомните, какие файлы вы устанавливали, и по возможности удалите их. После этого проверьте компьютер антивирусом.

Найденные файлы установленным вами «антивирусом» не удаляйте, так как на самом деле они не представляют собой никакой угрозы.

На будущее: можно отключить сами сообщения. Для этого нужно зайти в **Управление службами**. Самый быстрый способ это сделать следующий: **Пуск → Выполнить... → services.msc**, в свойствах службы **Messenger** поставьте **Тип запуска — Отключено**.

Вообще, сообщение о вирусе могло прийти только от самого антивируса, так что будьте бдительней.



Я к вам с такой проблемой — у меня есть множество разношерстных MP3-, WMA- и WAV-файлов, записанных с различным уровнем громкости. Из-за этого, слушая музыку, мне очень часто приходится лезть через весь стол и крутить регулятор громкости на колонках. Меня это уже достало, иногда приходится подкручивать звук чуть ли не на каждой песне. Как можно привести все файлы к примерно одной громкости?

В **Windows Media Player** это можно сделать следующим образом: заходим в меню **Вид → Дополнительные возможности** и жмем на пункт **Плавный переход и выравнивание громкости**, в новом окне нажимаем **Включить автовыравнивание громкости**. Теперь отрегулируйте громкость по своему желанию. После этого прослушайте файлы: при проигрывании Media Player проанализирует их и занесет в свою базу данных информацию о настройке. После этого файлы будут проигрываться с примерно одинаковой громкостью.

Выровнять громкость в **WinAmp** сложнее. Можно подключить плагин (компрессор), уменьшающий динамический диапазон между тихими и громкими участками трека. Конкретные компрессоры и настройки вы можете найти на сайте www.winamp.com.

Существует программа, специально предназначенная для выравнивания громкости — **MP3Gain** (mp3gain.sourceforge.net). Она берет указанные файлы и выравнивает их громкость на заданный уровень, изменяя сами файлы. Кроме того, программа работает только с MP3-файлами.



Здравствуйте, Дмитрий. У меня к вам два небольших вопроса. Я недавно начала заниматься видеомонтажом и являюсь новичком в этой области. И вот мой первый вопрос: у меня давно была мечта создать видеоролик, посвященный игре **Prince of Persia: The Sands of Time**. Но некоторые заставки в этой игре имеют формат INT или BIK, а я работаю в **Movie Maker**. Можно ли как-то использовать эти форматы в **Movie Maker**? Второй вопрос: подскажите, пожалуйста, известные вам программы для видеомонтажа с возможностью применения различных спецэффектов! Заранее благодарю!

Начну отвечать по порядку. Ни один видеоредактор не умеет напрямую работать с INT- и BIK-файлами, первый и вовсе является закрытым форматом игры **Prince of Persia** и перекодировке не подлежит. Второй из них — BIK — популярный кодек от **RAD Video Tools** (www.radgametools.com), который используется во многих играх. С сайта компании можно бесплатно скачать конвертер для данного формата.

Теперь несколько слов о видеоредакторах. **Movie Maker** по сравнению с продвинутыми видеоредакторами — все равно что **Paint** по сравнению с **Adobe Photoshop**. Использовать его можно только для создания простых видеороликов. Если вы хотите создать нечто эпическое, масштабное, вам нужен более мощный инструмент. Признанным грандом среди средств видеомонтажа является **Adobe Premier** — по мощности и гибкости ему нет равных. Однако, помимо высокой цены, данный продукт обладает сложным интерфейсом. Подходить к Premier без толстой книжки не рекомендуется.

К счастью, есть множество более удобных и вместе с тем достаточно мощных редакторов: **Ulead Media Studio**, **Ulead Video Studio**, **Pinacle Studio** и **Virtual Dub**. Они предоставляют все необходимые возможности для создания сложных роликов со

спецэффектами. Virtual Dub идеально подойдет для новичков — он снабжен подробным справочником и абсолютно бесплатен.

Некоторые возможности по редактированию видео встроены в **Ahead Nero 6** — наложение звука, стыковка разных кусков, вырезание, эффектные переходы. У программы есть два преимущества: очень быстрая перегонка видео из **MPEG2** в **VOB** и возможность записи видео на диск напрямую. Так что думайте и выбирайте себе редактор по средствам и потребностям.



Я — начинающий разгонщик, то есть оверклокер. Изучаю различные приемы разгона, охлаждения и так далее. Однажды наткнулся на такой термин, как вольтовый моддинг. Вроде бы это какой-то особенный способ разгона процессора и видеокарты. Пожалуйста, доходчиво объясните, что такое, как он производится и существуют ли какие-то подводные камни, связанные с таким способом разгона?

Вольтовый моддинг — способ покраски процессора в черный цвет и создания спецэффекта дыма путем подачи высокого напряжения. Шутка.

На самом деле это не способ разгона процессора или видеокарты, а повышение питания, чтобы увеличить порог разгоняемости. Для разгона какой-либо железки нужно поднять напряжение — где-то на **10–20%**. При этом возрастает тепловыделение, так что нужно усовершенствовать систему охлаждения и так далее.

Вольтмоддинг обычно производится не предусмотренным разработчиками путем, типа изменение настроек **BIOS**, перемычек материнской платы, а различными манипуляциями с железом. Самым популярным методом вольтового моддинга является припайка шунтирующего резистора к определенным ножкам стабилизатора напряжения. Кроме того, практикуется рисование графитовой дорожки на плате, чтобы сохранить гарантию. Последний способ весьма опасен, так как невозможно точно определить сопротивление графита, что очень важно, так как увеличение напряжения должно быть строго рассчитано, к тому же графит осыпается. Однако русские и зарубежные кулибины разработали множество способов проведения вольтмоддинга без нарушения гарантии, например присоединение резистора с помощью проводов и токопроводящего клея.

Напоследок отмечу, что без должного опыта заниматься вольтмоддингом я не рекомендую.



Здравствуйте, уважаемый Дмитрий Горячев. В Сети есть множество ресурсов с большим количеством отличной музыки в формате Real Audio (RM/RAM-файлы). Каким образом можно скачивать эти файлы себе на жесткий диск, а то никаких очевидных способов это сделать я не нашел.

Очевидных нет, зато неочевидных целая куча. С ходу могу назвать четыре программы с различными подходами к этому делу.

Total Recorder — программа записывает в файл любой звук, воспроизводимый звуковой картой. Просто включите нужный файл потокового аудио, нажмите на кнопку записи и сохраните трек в **WAV**- или **MP3**-формате (www.highcriteria.com).

RealPlayer Plus — проигрыватель содержит функцию записи, однако если владелец файла запретит его скачивание, с помощью этой программы ничего сделать у вас не получится (www.real.com).

URLSnooper — сама программа ничего не скачивает, зато умеет определять истинный URL файла с потоковым звуком для непосредственной его закладки (www.donationcoder.com/Software/Mouser/urlsnooper/).

Save Any File — это интернет-сервис, который позволяет скачать любой файл, даже если владелец ресурса всеми возможными способами запретил его скачку. Программе нужна точная ссылка на файл, так что предпочтительно пользоваться ею в паре с **URLSnooper** (www.rjlsoftware.com/software/internet).

СОВЕТ ОТ ЧИТАТЕЛЯ

Оригинальный способ настройки интерфейса **Windows** мы получили от **Сергея**. Отмечу, что данный совет пригоден только для операционной системы **Windows XP**.

Мой совет в «Горячей линии» будет полезен тем, у кого рабочий стол забит всякими ярлыками. Все это дело можно вывести на отдельную панельку. Создаем в любом месте папку и перетаскиваем в нее, например, все ярлыки игр. Затем нажимаем правой кнопкой мыши в свободное место справа от кнопки **Пуск**. Наводим на **Панели инструментов**, теперь выбираем создание панели инструментов и находим нашу папку — готово, слева от неиспользуемых значков появилось название созданной нами папки с ярлыками!

Чтобы постоянно не щелкать мышкой на название игры, которую вы хотите запустить, нужно просто нажать на клавиатуре первую букву названия игры, например клавишу **F** для **FIFA 2005**. Таким вот образом можно упростить обращение к часто используемым программам без использования стороннего софта.



Здравствуйте, горячо уважаемый Дмитрий Горячев. У меня появилась проблема. Появляется такая ошибка: mshta.exe-ошибка приложения. Инструкция по адресу «0x77d3cefd» обратилась к памяти по адресу «0x77d3cefd». Память не может быть «written».

Данная программа (**mshta.exe**) предназначена для работы с **hta**-файлами (**Hyper Text Application**). Это обыкновенные **html**-файлы, которые работают как приложения — запускаются в отдельном окне и висят в памяти как отдельные процессы. При этом они остаются обыкновенными **html**-файлами, работающими на движке браузера.

Если с этим связаны какие-либо проблемы, можно удалить файл **mshta.exe**. Либо провести восстановление защищенных системных файлов. Для этого зайдите в **Пуск** → **Выполнить...** и наберите **sfc /purgecache** для очистки системного кэша. Затем наберите **sfc /scannow** для проверки системных файлов, включая и **mshta.exe**. Если последний будет поврежден, он будет восстановлен из дистрибутива.



Здравствуйте, компьютерный кудесник Дмитрий Горячев. С моим компьютером беда! Непонятно по каким причинам при загрузке компьютера стало появляться сообщение «Ошибка при попытке проверки лицензии на данном компьютере — Error code: 0x80070002». Я пытался делать откат с помощью Восстановления системы, но это не помогает, сообщение появляется вновь и вновь! Что же мне делать? Чуть не забыл, моя операционная система — Windows XP.

Такое может происходить, если оказался поврежден или удален файл **%SystemRoot%\System32\secupd.dat** и/или **%SystemRoot%\System32\oembios.dat**. Для устранения неполадки загрузите **Windows** в режим защиты от сбоев, откройте **Просмотр событий**. Здесь найдите сообщения от службы защиты файлов — в них должно быть указано имя файла, который не удалось восстановить при входе в систему.

Для восстановления системы вы можете использовать другой ПК с такой же системой (системы должны быть идентичны, включая **Service Pack** и установленные обновления) — просто скопируйте с него поврежденные файлы. Более простой способ — восстановить файлы с компакт-диска **Windows XP**. После перезагрузки рекомендуем проверить систему на вирусы.

ПОЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

МЫЛЬНАЯ ОПЕРА



ДЕД МАЗИЙ И ЗАЙЦЫ.
ФОН ТЕЧНЕР СПАСАЕТ СВО-
ЕГО СОПРОВОЖДАЮЩЕГО.

«Если за первые четыре дня после релиза новой версии **Opera** с нашего сайта будет скачано более миллиона копий программы, я переплы-ву Атлантический океан!» — пообещал генеральный директор **Opera Software** Йон фон Течнер (Jon von Tetzchner) в апреле. PR-уловка чересчур самоуверенного CEO не осталась без внимания, и барьер в миллион копий был взят аккуратно к 23 апреля (а вышла программа 19 числа). Обещание надо было исполнять, и уже 25 апреля фон Течнер отправился в плавание. В сопровождение ему отрядили на надувном плоту PR-менеджера **Opera Software** Эскила Сивертсена (Eskil Sivertsen). Всего через час после отплытия плот вдруг начал тонуть, и тут выяснилось, что Эскил просто не умеет плавать. Начальнику пришлось срочно спасать своего сотрудника, получив тем самым замечательный повод отказаться от продолжения своего рискованного путешествия. Удивительно во всей этой истории то, насколько она неправдоподобна: лодка прохудилась почти сразу же после отплытия, в сопровождение отправили человека, не умеющего плавать (а если бы фон Течнер начал тонуть, кто бы его спас?), а на берегу в это время «случайно» оказался фермер, заснявший их барахтания на фото. Многовато совпадений, не находите?

7% ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ СТРАДАЮТ «БЕШЕНСТВОМ»



БАРБЕКЮ ИЗ МЫШЕК ПОД
СОУСОМ ИЗ АНТИФРИЗНОЙ
ЖИДКОСТИ.

Результаты весьма любопытного исследования опубликовала компания **Ontrack Data Recovery** (выпускающая софт для восстановления потерянных данных). Оказывается, в случае зависания, поломки или еще какой-нибудь крупной неприятности с компьютером лишь треть пользователей способны быстро успокоиться и продолжить работу; 13% истощенно вопят, 7% опускаются до рукоприкладства в адрес PC. Ничем хорошим это не кончится, поэтому психологи советуют в такой ситуации сразу отойти от компьютера подальше и привести свои нервы в порядок.

Правда, есть и другие психологи, которые придерживаются прямо противоположной точки зрения. Мозговед из Мэриленда Кент Норманн уже много лет изобретает все новые и новые средства расправы над компьютером.

ми и весьма в этом преуспел. На его официальном сайте (http://lap.umd.edu/computer_rage) собрана целая куча рекомендаций по особо изощренному надругательству над PC. Клавиатуры он крушит молотком, мышки жарит в шашлычнице и вбивает в них здоровенные гвозди, а мониторы топчет в бочке с водой. Однако есть и куда более буйные индивидуумы. Один такой товарищ утопил компьютер в унитазе (!) и два раза слил воду, а другой принес системный блок на заправку, облил бензином и сжег.

WINDOWS: «И СНОВА ЗДРАВСТВУЙТЕ!»



ТАК ВЫГЛЯДИТ ПИСЬМО С
ПРЕДЛОЖЕНИЕМ УСТАНОВИТЬ
ФАЛЬШИВЫЙ АГЕНТ
ДЛЯ WINDOWS.

Несмотря на то, что о **Windows** на планете Земля знают уже все, кроме, кажется, пингвинов-гермафродитов из Антарктики (пингины с нормальной ориентацией наверняка видели рекламу **Linux** с сексапильными пингвинихами, а где **Linux**, там и **Windows**), **Microsoft** объявила о скором старте очередной рекламной кампании. Вопреки ожиданиям, раскручивать будут не грядущую **Longhorn** (операционка нового поколения, призванная заменить **Windows XP**), а все продукты семейства **Windows**. Предыдущая рекламная кампания, проводившаяся три года назад, обошлась редмондцам в \$200 млн., в этот раз экономить, наверное, тоже не будут. Между делом **Microsoft** сообщила, что первый релиз-кандидат **Longhorn** появится в начале следующего года, а ее презентация состоится через полгода, летом 2006 г.

Из других новостей, относящихся к **Microsoft**, внимания заслуживает троян, имитирующий обновление для **Windows**. Жертве засылают письмо (в поле «обратный адрес» значится update@microsoft.com) с предложением проапдейтить свою систему, чтобы устранить несколько критических уязвимостей, и дается ссылка на этот «патч». После установки этого обновления компьютер, само собой, превращается в рассадник спама и вирусов.

ЗДРАВЫЙ СМЫСЛ ЗДЕСЬ БОЛЬШЕ НЕ ЖИВЕТ

Американский Конгресс все-таки одобрил законопроект, предусматривающий уголовную ответственность за файлообмен. По этому законопроекту, нареченному **Family Entertainment and Copyright Act**, публикация в интернете даже одной-единственной копии фильма, программы, музыкальной композиции или другой интеллектуальной собственности может повлечь за собой лишение свободы на срок от одного до трех лет или штраф до \$25000. Бить в набат раньше времени и верещать об очередном ущемлении гражданских прав пока, конечно, рановато: лоббистам из **RIAA** и **MPAA** нужно протолкнуть этот нормативный акт еще через пятьдесят пять инстанций. Но тенденция, согласитесь, настораживающая.

EASTER EGGS

MACROMEDIA FIREWORKS MX 2004 V. 7.0



Откройте окошко **About** (в русской версии — «О программе»), нажмите **Ctrl** и кликните в любом месте этого окна левой кнопкой мыши. В ответ появится фотография разработчиков.

Прислал Олег Кислицын
(OLEGaFX@yandex.ru)

ВАШИ РАБОТЫ

Если вам известен какой-либо секрет (паскалка, хинт, приколы) из какой-либо программы или просто полезный совет, не держите это знание в себе. Оформляйте в виде текста в формате **txt** или **rtf**, снимайте скриншот (если без него описать не удастся), на котором ясно видно, в чем заключается секрет, архивируйте скриншот архиватором **RAR** и шлите нам по адресу soft@igromania.ru. Пожалуйста, кладите в аттач только скриншоты, а описание паскалок давайте непосредственно в теле письма. И, пожалуйста, пишите свои имена в конце письма.

Не стесняйтесь присылать нам и свои программы. Снабжайте их описанием и высылайте по тому же адресу, что и паскалки. Кто знает, может среди ваших работ окажется настоящие шедевры, которые будет не стыдно поместить даже в «Гвоздь номера».

ПОЛЕЗНЫЕ СОВЕТЫ

ЧЕМ РАСПОЗНАТЬ НЕЗНАКОМЫЙ ШРИФТ

Если вы вдруг наткнулись на какой-то особо экзотический шрифт, который никак не удастся идентифицировать, воспользуйтесь онлайн-утилитой **WhatTheFont?**! (www.myfonts.com/WhatTheFont). Скармливая ей изображение шрифта (поддерживаемые форматы — **GIF**, **JPEG**, **TIFF** и **BMP**, максимальный размер — 360x275 пикселей), вы сразу же узнаете, как он называется. Чем качественнее будет картинка, тем меньше вероятность того, что **WhatTheFont?**! ошибется.



Это первый беспристрастный и жесткий взгляд на войну, которая может начаться уже завтра.

Это первый шаг к пониманию того, что в мире НЕТ безопасного места.

ACR

ШОК И ТРЕПЕТ

"Техногенная стратегия в реальном времени. Вы против зла".

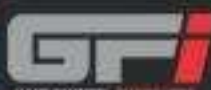
PC Gamer

"Серьезный, многогранный конфликт с участием США, аккуратно втиснутый в рамки лихой сюжетной компании из трех десятков миссий"

Страна Игр



ATARI



М.видео

© 2005 «Eugen Systems». All rights reserved. © 2005 «Atari». All rights reserved. © 2005 «Game Factory Interactive». All rights reserved.
© 2005 «Руссобит-Публишинг». Все права защищены. www.russobit-m.ru Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 211-10-11, 967-15-80.
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (095) 979-55-59, а также на форуме по адресу: <http://www.russobit-m.ru/forums/>
Розничная продажа в магазинах фирмы "М.видео"

БОЕКОМПЛЕКТ МЕЛОМАНА ОБЗОР МУЗЫКАЛЬНЫХ ПРОГРАММ

Большинство людей устроены таким образом, что они будут до последнего пользоваться знакомыми, многократно проверенными, но безнадежно устаревшими программами. Заставить кого-то переселиться на новый софт и убедить в преимуществе перед старыми программами не легче, чем объяснить девяностопятилетнему дедушке то, что раньше трава была не менее зеленой, пиво — не менее вкусным, а телк... в общем, сложно. Вот скажите, кто из вас пользуется для прослушивания музыки чем-нибудь еще, кроме Winamp? У ноль целых ноль с чем-то сотых процента стоит, скорее всего, **Quintessential Player**, еще примерно столько же, наверное, отдает предпочтение **Windows Media Player**. Переходить с Winamp на что-то другое элементарно лень, да и на что, казалось бы, переходить, если другие плееры отстают от него на целые световые годы? Однако в действительности все обстоит несколько иначе: конкуренты у него есть, причем очень даже неплохие. Попутно мы зацепим и другие программы, необходимые в хозяйстве любого уважающего себя меломана.

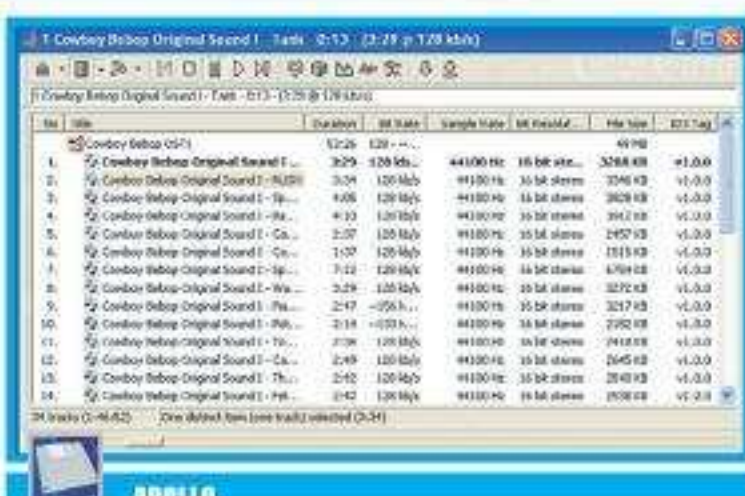
ЛИЛИПУТЫ И ГУЛЛИВЕРЫ

Что ни говори, а Winamp все сильнее и сильнее начинает напоминать эдакого обрюзгшего дядьку в летах. Многочисленные плагины, надстройки и расширения превратили некогда молодой и шустрый плеер в рыхлого, дебелого мордоворота с тремя подбородками и вот такенной одышкой. Рядовому пользователю нужно, чтобы медиапроигрыватель быстро загружался, занимал на экране минимум места и был максимально прост в управлении. А Winamp отвечает этим требованиям далеко не во всем.



Выход — воспользоваться альтернативной программой. Вот, например, **1 by 1**. Очень простая утилита, организованная по образцу и подобию «Проводника». Слева — дерево каталогов, справа — списки файлов, содержащихся в этих самых каталогах. Для людей с большой аудиоколлекцией — самое оно. По первому свистку 1 by 1 сворачивает свое окошко до минимума, оставляя на виду только кнопки управления.

В **Apollo 3.7zj** «древесной» структуры уже нет, зато есть очень удобный редактор плейлистов, а сворачиваться программа может сразу



двумя способами — в трей и в совсем уж узкую панельку вверху экрана. Плюс, программа умеет работать с ID3-тегами (теги — это текстовые включения в файлах, где содержатся данные об исполнителе, альбоме, в составе которого была выпущена композиция, дате релиза, композиторе, битрейте и прочем).

@ **Max Tray Player**, как ясно из названия, квартируется в правом нижнем углу экрана, оттесняя содержимое трей влево. Места программа занимает минимум — в свернутом состоянии видны только кнопки управления да полупрозрачное окошко с информацией о музыкальном треке.



Законченным аскетам адресован **FreeMP3 Player 2.4**. В этой утилите вообще нет никаких дополнительных функ-



Если же ситуация обстоит прямо противоположным образом и вам не хватает даже возможностей упитанного Winamp, обратите внимание на **The GodFather 0.69**. Перед началом работы имеет смысл натравить программку на папку с музыкой. Утилита составит подробнейшую опись вашей музыкальной коллекции и отсортирует треки по жанрам, датам выпуска, исполнителям и другим параметрам (они указаны в ID3-тегах). В наличии также встроенный редактор тегов (см. скриншот), причем вбивать информацию в него вручную необязательно — все данные The GodFather может автоматически скачать с сайтов **www.freedb.org**, **www.allmusic.com**



MP3 TO EXE CONVERTER

Звучит фантастически, но на самом деле музыку на компьютере можно прослушивать вообще без всяких проигрывателей. С помощью программы **MP3 to EXE Converter** ее можно перевести в формат EXE — а для запуска таких файлов, как вы знаете, никакие плееры вообще не нужны.



или **www.amazon.com** (при условии, что они есть в базах данных этих сайтов).

MediaMonkey каталогизирует музыку аналогичным образом и обладает теми же самыми средствами для работы с тегами, плюс обучена самостоятельно записывать треки на audio CD и, наоборот, выдирать их оттуда. Есть возможность конвертации звуковых файлов в другие форматы (MP3 в OGG, WMA и WAV, а также обратно в любом порядке) и — самое вкусное! — синхронизация с переносными плеерами. Не покривим душой, если скажем, что такой функции нет почти ни в одном медиапроигрывателе.

Как вариант можем посоветовать еще **musikCube 0.92**. Музыка здесь тоже расфасована по полочкам самым аккуратным образом (в зависимости от исполнителя, альбома, местонахождения на диске) и тоже есть CD-риппер. Поддерживаются динамические плейлисты — 50 композиций, которые вы проигрывали последними, 50 самых свежих треков, 10 самых любимых...

ХАЛЯВЩИКАМ НА ЗАМЕТКУ

Вторая по важности вещь для любого любителя музыки — где найти эту самую музыку. Раскошелиться на CD-диски и тем паче покупать что-то в онлайн-магазинах в век интернета и пиринговых сетей нравится далеко не всем. Но бесплатный музыкальный сыр прячут обычно если не в мышеловке, то, по крайней мере, за изгородью из колючей проволоки и девятиметровым рвом с остро заточенными кольями на дне. Так дела обстоят на Западе, у нас все намного проще.

Одна из самых частых проблем, встающих перед меломанами-халявщиками, — как найти бесплатную музыку в Сети? Вариантов тут два: либо поискать сайты, где эта музыка выложена, как правило, в нарушение всех авторских прав (ссылок не дадим!), либо пошарить в файлообменных сетях с помощью р2р-клиентов. Такие программки мы уже выкладывали на наш диск не раз (а одна из них — **Shareaza** — так и вообще днюет и ночует в «Игроманском стандарте»).

Извлечь музыку с компакт-дисков тоже не проблема — программы, которые способны на это, исчисляются десятками, на любой вкус. Нужно что-то попроще? Берите **My CD Ripper 1.0** — настроек и наворотов в ней минимум, все только самое необходимое. Требуется нечто более продвинутое? Тогда ваш вы-



бор —
FreeRIP
2.941, P2P
Music
Jukebox
CD Ripper
и л и
FairStars
CD Ripper
1.02. Здесь

есть уже не только инструменты для риппинга музыки, но и редактор тегов, возможность скачивать их с сайта www.freedb.org, поддержка всех основных звуковых форматов и еще целая куча параметров. **mp3Extractor** способен вытащить нужные звуковые фрагменты из других файлов и склеить их воедино, а **Video MP3 Extractor** — извлечь звуковую дорожку из любого видеофайла и закодировать ее потом в любом качестве и битрейте (от 32 Кб/с до 320 Кб/с). **MP3 2 Ogg Lab 2004** в случае необходимости перегонит файлы в OGG, **mp3-2-wav converter** — в формат WAV, а **4Music Multiformat Converter, Wave@mp3** и **Wave to mp3** проделают всю эту процедуру в обратном порядке. Выровнять громкость всех треков поможет **MP3Gain**.



Если вам нужно, наоборот, записать музыку на компакт (скажем, для прослушивания на CD-плеере), лучше всего использовать **Burn4Free**. Программа пишет файлы в любых форматах (WAV, WMA, MP3, MP2, MP1, OGG), на любые носители (CD-R, CD-RW, DVD-R, DVD-RW, DVD-RAM, DVD+RW) и при этом совершенно бесплатна (не обращайте внимания на кнопку «Купить» — это неправильный перевод, там должно быть «пожертвовать»).



На подхвате у рипперов и конвертеров работают всевозможные программки для обработки звуковых треков. В первую очередь это, конечно, редакторы тегов. Самой, пожалуй, известной утилитой такого рода считается **PZ Tag Editor**. Организовано все в ней очень удобно, плюс есть опция переименования файлов (исходя из того назва-



ПЛАГИНЫ ДЛЯ WINAMP

В принципе, практически всеми теми же возможностями, что дают программы, описанные в статье, обладает и Winamp — после установки соответствующих плагинов. Пользоваться ими или нет — дело ваше, тут есть и плюсы, и минусы: с одной стороны, плеер после их установки станет еще непонятнее и будет грузиться совсем уж долго, с другой — получится эдакий комбайн «все-в-одном».

Наибольший интерес, само собой, представляют плагины, позволяющие проигрывать музыку в тех форматах, которые используются в играх. Некоторые разработчики, правда, выкладывают звуки в общепонятных MP3, WAV или OGG, но гораздо больше тех, кто использует всякие экзотические форматы, непонятные стандартным плеерам. К счастью, как раз для таких случаев есть специальные плагины. Фанатам **Dune 2000, Command & Conquer, Command & Conquer: Tiberian Sun** и **Command & Conquer: Red Alert**, где музыка упакована в формат AUD, следует обзавестись **AUD Player** и **XCC AUD Writer** — соответственно, для прослушивания треков и их записи. Ностальгирующим по шестой и седьмой частям **Leisure Suit Larry, Fallout** и первым частям **Need for Speed** не обойтись без **Rcorps GAP Wrapper**.



Dreamcast обязательно пригодится **ADX AFS plug-in**. **VGM input plugin** проигрывает музыку из игр на древних консолях **Sega Genesis, Sega Master System** и **ColecoVision**; **nosefart NSF plug-in** и **Festalon NSF plugin** понимают формат SID и NFS, в которых были закодированы треки

на **Nintendo Entertainment System** (да, это та самая «Денди»!), а **Oldsk00l MOD player** и **SidAmp** незаменимы для тех, кому нужны звуки игр с **Commodore 64** и **Amiga**.



С помощью **Tray Control** удобно управлять проигрывателем прямо из трее: выбираете, какие кнопки вам нужны в трее (только самые основные: «play», «stop», «Previous/Next Track», «Open File») и дальше уже даже не вспоминаете, что когда-то пользовались основным окном; **Keyboard Lights 2** и **LedSwitcher** научат индикаторы Caps Lock, Num Lock и Scroll Lock на клавиатуре подмигивать в такт музыке (частота, яркость, такт настраиваются); **PaceMaker** даст настроить темп и скорость музыки; **SqrSoft Advanced Crossfade Plug-in** сделает так, что треки начнут плавно перетекать один в другой; **Resumer plug-in** при загрузке Winamp открывает последний из проигрываемых треков именно на той секунде, на которой вы закрыли программу; **Alarm plug-in** превращает плеер в настоящий будильник с возможностью программирования на всю неделю; а **SqrSoft ACF Disc Writer** конвертирует файл в формат WAV (редактировать файлы этого формата можно даже стандартными средствами Windows).



Для Winamp также существует множество визуальных плагинов, которые при проигрывании музыки крутят на экране разнообразные ролики. Останавливаться на них мы не будем, поскольку они, во-первых, наименее полезны, а во-вторых, очень сильно нагружают систему. Если же вам все-таки очень хочется оснастить свой плеер подобными прикрасами, загляните на сайт www.winamp.com/plugins в разделы **AVS Presets** и **DVS/Effect** — там их завалили.

ния, что прописано у них в тегах). Представьте, допустим, что вы скачали саундтрек к **Grand Theft Auto: San Andreas**, но все файлы называются 01.mp3, 02.mp3 и так далее. В тегах их названия прописаны, но не переименовывать же каждый файл вручную? Это и не требуется: достаточно выбрать в меню соответствующий пункт, и программа сама его переименует. Что если в тегах шаром покати, то есть вообще ничего не прописано? Это тоже не проблема — редакторы тегов могут искать их на специальных сайтах (вроде уже упоминавшегося www.freedb.org) или даже сгенерировать самостоятельно — такое, например, умеет **mp3Tag, K-MP3 5.12**, кроме редактирования тегов, умеет еще анализировать качество музыкальных файлов и убивать ненужные дубликаты. Ярлычки всех этих программ добавляются в контекстное меню, вызывае-

мое по правой клавише мыши, что очень удобно — щелкнул на нужный файл и сразу же открыл его теги.

В случае если файл перестал подавать признаки жизни (такое бывает, хоть и редко), его всегда можно вылечить утилитой **MP3RepairTool**. **MP3 Shield** лечить файлы не умеет, зато сканирует каталоги с музыкой и сама выявляет поврежденные треки (или треки-пустышки). Что самое интересное, определять она их может еще во время загрузки из Сети.

За кадром остались еще две категории музыкальных программ (звуковые редакторы и синтезаторы), но и того, что мы рассмотрели, хватит любому завязанному меломану. Альтернативные плееры, редакторы тегов, конвертеры, плагины — полный боекомплект на все случаи жизни! ■

СОФТВЕРНЫЙ НАБОР ГВОЗДЬ НОМЕРА

WORLD WIND 1.3
Разработчик: NASA
Язык: английский
Тип распространения: freeware
Сайт: <http://worldwind.arc.nasa.gov>

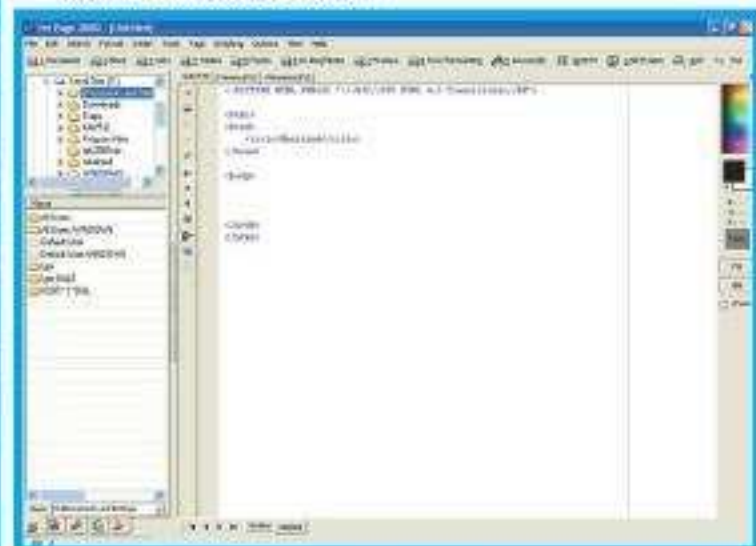


Подробнейший виртуальный глобус, разработанный в самой NASA. Не забыли, кажется, ни одной детали, даже самые мелкие государства скрупулезно отмечены на карте. При клике на флаг какой-нибудь страны или ярлык с обозначением некой достопримечательности программа выходит в Сеть и загружает веб-страничку с информацией о ней. При приближении камеры к земле масштаб изображения сразу же увеличивается, причем минимальная высота составляет всего... 100 метров (фотографии поверхности подгружаются на лету из интернета!).

Рейтинг: **10**

СВЕЖАТИНА!

1ST PAGE 2000 V. 2.0
Разработчик: Evrsoft
Язык: английский
Тип распространения: freeware
Сайт: www.evrsoft.com

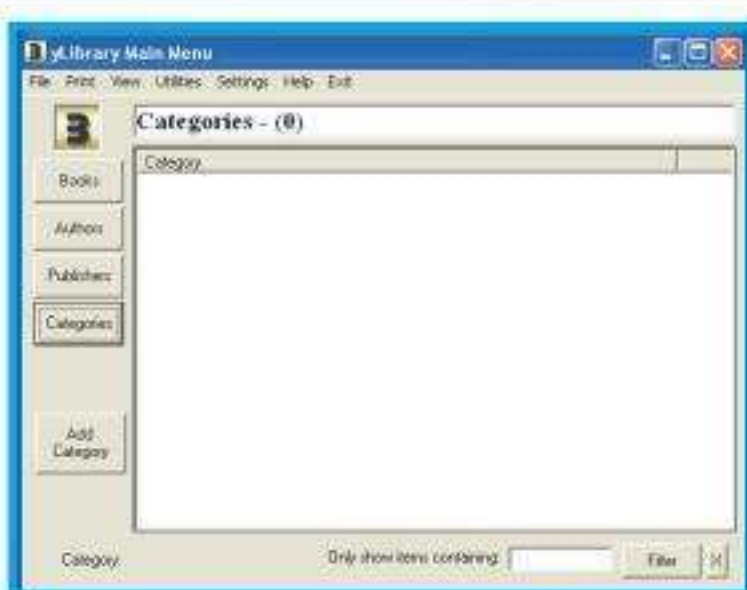


Мощный HTML-редактор с каким-то совершенно невероятным количеством функций. Поскольку с ходу разобраться в программе не так просто, в утилите предусмотрено четыре режима работы — Easy, Normal, Advanced/Expert mode и Hardcore.

Рейтинг: **9**

BOOKDB 2.0.58
Разработчик: Spacejock Software
Язык: английский
Тип распространения: freeware
Сайт: www.spacejock.com/BookDB.html

Зачем обычному пользователю нужны программы-каталогизаторы — лично для меня было загадкой вплоть до недавнего времени, пока я не обнаружил, что покупаю игры, фильмы и книги, которые у меня уже давно есть. Если с вами тоже случалось нечто подобное, значит — без такой утилиты, как



BookDB, вам не обойтись. С ее помощью можно составить полный список вашей библиотеки. Поиск книг осуществляется по категориям — название, автор, издатель и т.д.

Рейтинг: **7**

DESKTOP WEATHER 4.23
Разработчик: The Desktop Channel
Язык: английский
Тип распространения: freeware
Сайт: http://www.weather.com/services/desktop.html?from=dt_header&refer=dt_header



Самая лучшая в мире утилита для мониторинга погоды. Висит в тее и, регулярно сверяясь с сайтом www.weather.com, выдает прогноз погоды на ближайшие дни для вашего региона. В качестве дополнительных функций — прогноз для аллергиков, автолюбителей, путешественников и даже любителей гольфа.

Рейтинг: **9**

FTPRIGHT 5.0
Разработчик: AE Software Inc.
Язык: английский
Тип распространения: freeware
Сайт: www.ftpright.net

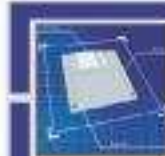
На фоне других FTP-клиентов (программ для заливки файлов на так называемые FTP-сайты) выделяется двумя вещами — системой Smart Reconnect, запоминающей настройки вашего последнего соединения, и собственным менеджером закачек. Само собой, есть планировщик и поддержка прокси.

Рейтинг: **9**

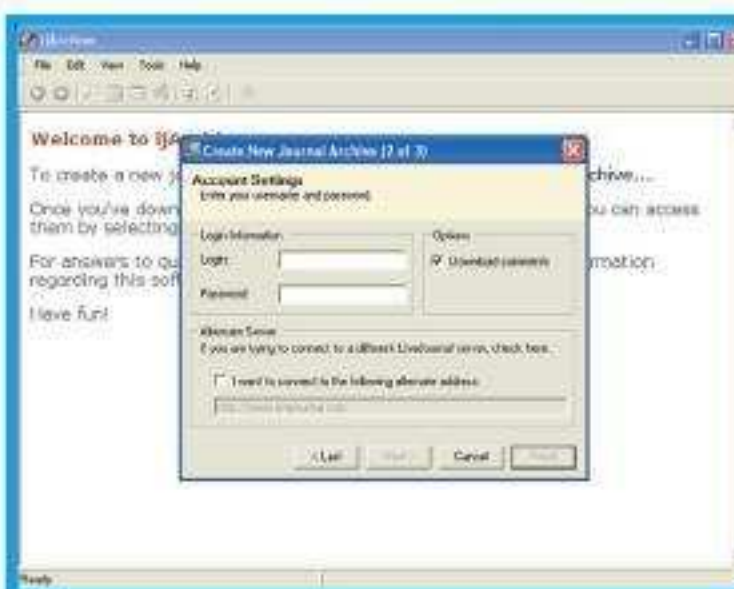
IJARCHIVE 0.9.4
Разработчик: Eric Frey
Язык: английский
Тип распространения: freeware
Сайт: <http://fawx.com/IjArchive>

Пока вся редакция с нескрываемой тревогой следила за попытками правительства ужесточить контроль за оборотом «травки» (особенно наш главред, очень изменившийся после поездки в Голландию), в Живом Журнале кипели нешуточные страсти: журналы нескольких пользователей удалили за размещение вполне безобидных картинок (их приравнивали к детской порнографии). Чтобы с вашим ЖЖ тоже не приключилось подобная неприятность, заблаговременно сохраните его на жесткий диск с помощью программы

О РАЗДЕЛЕ



«Софтверный набор» — раздел на нашем CD/DVD, в котором публикуются разнообразные полезные утилиты и программы. В журнале они снабжены укороченными, а на CD/DVD — развернутыми описаниями, а также иллюстрациями. В состав «Софтверного набора» входят рубрики «Гвоздь номера» (лучшая программа во всей подборке), «Свежатины!» (основная часть набора — подборка свободных распространяемых программ и утилит), «Полезный софт» (составляется по статьям одноименного раздела) и «Игроманский стандарт» — крайне важные программы, которые мы выкладываем постоянно (или с некой периодичностью), а также их обновления. В него входят: Ad-Aware 1.05, Adobe Reader 7.0 (в комплекте с Adobe Reader SpeedUp 1.32), AdsCleaner 4.3, DirectX 9.0c, DivX 5.2.1, DOSBox 0.63, Fraps 2.5.5, Kaspersky Antivirus Personal 5.0, Kaspersky Anti-Hacker 1.7, ICQ (Lite 5.0 и Pro 2003b), K-Lite Mega Codec Pack 1.30, Light Alloy 3.2, Macromedia Flash Player 7.0, Microsoft .NET Framework 1.1, Process Explorer 9.03, QuickTime 6.5.2, RAD Video Tools, Shareaza 2.1, Real Player, Spybot — Search & Destroy 1.4 beta 2, System Mechanic 5.0 Professional, Total Commander 6.51, VobSub 2.23, Winamp 5.0.9 (с русской документацией), WinRAR 3.42. Если вам есть что нам предложить или посоветовать для размещения на CD/DVD, пишите на SOFT@IGROMANIA.RU!



IjArchive. После бэкапа не забудьте сменить пароль, а то мало ли что.

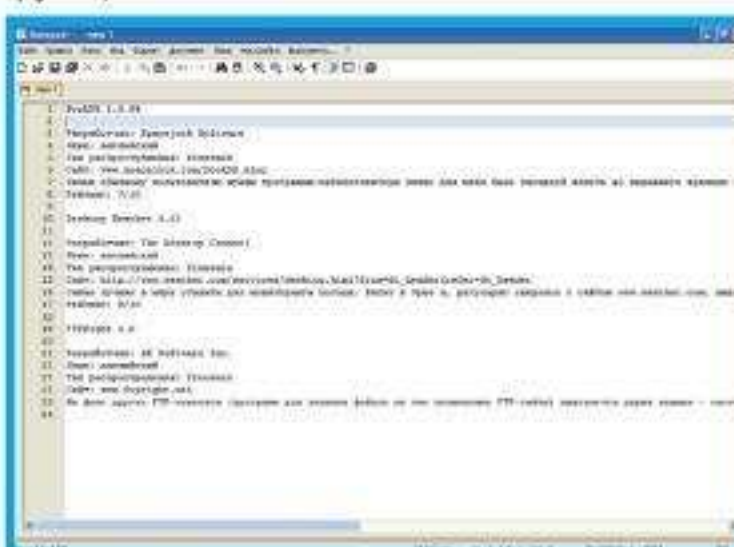
Рейтинг: **8**

ТАКЖЕ НА ДИСКЕ:

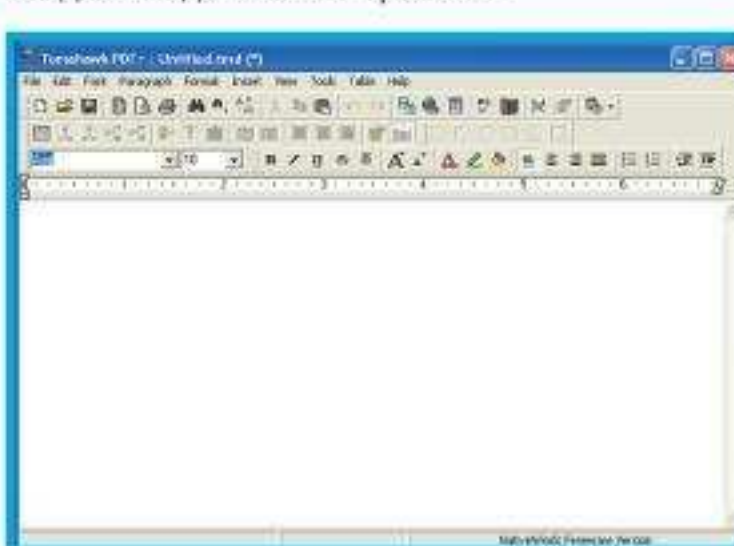
MovieTrack 3.3b. Программа для настоящих киноманов, средствами которой можно сделать собственную базу данных по фильмам.

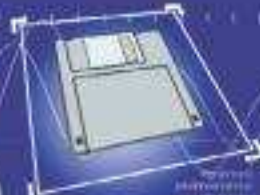
LanCalculator 1.0.1. Показывает IP-адрес и subnet-маски любого компьютера в локальной сети, причем как в обычной, так и в двоичной кодировке.

Notepad++ 2.8. Текстовый редактор, «съедающий» практически столько же памяти, сколько и обычный «Блокнот», но при этом обладающий целым рядом дополнительных функций.



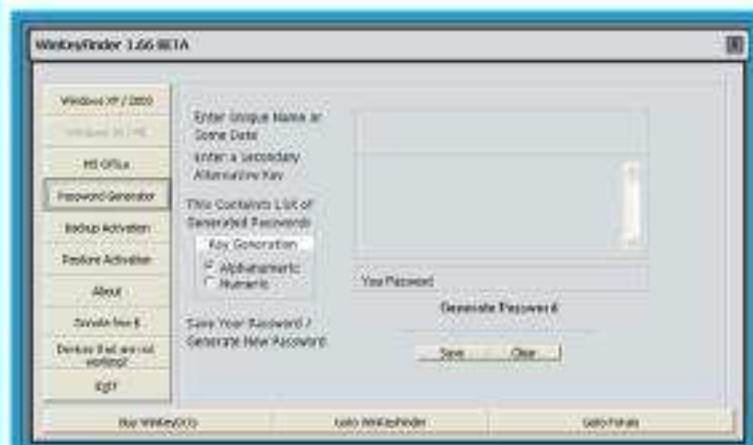
Tomahawk PDF+ 2.7. Бесплатная программа для создания PDF-файлов.





Txt2VobSub 1.6 beta. Парой щелчков мыши конвертирует текстовые файлы в формат SUB/IDX, который использует программа VobSub (нужна для просмотра роликов с субтитрами, см. ее в «Игроманском стандарте»).

VideoInspector 1.2.3. Отображает подробную статистику по любому видеофайлу — от длительности и разрешения до используемых кодеков, частоты дискретизации и фактора качества.



WinKeyFinder 1.66. Показывает серийные номера Windows и MS Office, установленных на вашем PC, и в случае необходимости сохраняет на диск файлы активации системы (чтобы при переустановке Windows вам не пришлось активировать ее заново).

ПОЛЕЗНЫЙ СОФТ

К СТАТЬЕ «БОЕКОМПЛЕКТ МЕЛОМАНА»

1BY1 V. 1.48

Разработчик: Martin Pesch.
Язык: английский
Тип распространения: freeware
Сайт: www.mpesch3.de

Весьма симпатичный плеер, выполненный по образцу и подобию «Проводника»: с одной стороны — дерево каталогов, с другой — списки файлов. При необходимости окошко утилиты сворачивается до минимума, а на виду остаются только кнопки управления.

Рейтинг: **7**

@ MAX TRAY PLAYER 1.00B

Разработчик: @MAX Software
Язык: английский
Тип распространения: freeware
Сайт: www.atmaxsoft.com/trayplayer.html

Минималистичный плеер, располагающийся в правом нижнем углу экрана, оттесняя содержимое трейя влево. В свернутом состоянии видны только кнопки управления да полупрозрачное окошко с информацией о музыкальном треке, так что места на экране программа занимает очень мало.

Рейтинг: **7**

APOLLO 3.72J

Разработчик: Heikki Ylinen
Язык: английский
Тип распространения: freeware
Сайт: <http://kotii.welho.com/hylinen/apollo>

Еще один неплохой проигрыватель. Удобный редактор плейлистов, возможность свернуть программу сразу двумя способами (в трей и в узкую панельку вверх экрана), работа с ID3-тегами — все как положено.

Рейтинг: **8**

FREEMP3 PLAYER 2.4

Разработчик: FreeWire P2P
Язык: английский
Тип распространения: freeware
Сайт: www.freewirep2p.com

Самый аскетичный музыкальный проигрыватель в нашей подборке. Кроме основных кнопок управления, в FreeMP3 Player нет больше вообще ничего.

Рейтинг: **7**

THE GODFATHER 0.69

Разработчик: Dimitris Teuzoglou
Язык: английский
Тип распространения: freeware
Сайт: <http://users.otenet.gr/~jtcliper/tgf>

В отличие от FreeMP3 Player и @Max Tray Player, The GodFather представляет собой один из самых навороченных проигрывателей. Программа составляет опись вашей музыкальной коллекции, сортирует треки по жанрам, датам выпуска и исполнителям, позволяет редактировать теги (заполнять она их может даже в автоматическом режиме, скачивая теги с сайтов www.freedb.org, www.allmusic.com и www.amazon.com).

Рейтинг: **8**

MEDIA MONKEY 2.3

Разработчик: Ventis Media Inc.
Язык: английский
Тип распространения: shareware
Цена: \$19.95
Способ оплаты: кредитная карта
Сайт: www.mediamonkey.com

MediaMonkey очень похожа на The GodFather. Музыку она сортирует аналогичным образом и обладает теми же самыми средствами для работы с тегами, обучена самостоятельно записывать треки на audio-CD и выдирать их оттуда. Поддерживается конвертация звуковых файлов в другие форматы (MP3 в OGG, WMA и WAV, а также обратно в любом порядке) и синхронизация с переносными плеерами.

Рейтинг: **8**

MUSIKCUBE 0.92

Разработчик: Casey Langen
Язык: английский
Тип распространения: freeware
Сайт: www.musikcube.com

Как и положено доброму плееру, умеет расфасовывать музыку самым аккуратным образом (в зависимости от исполнителя, альбома, местонахождения на диске) и извлекать ее с audio-CD. Поддерживаются динамические плейлисты — 50 композиций, которые вы проигрывали последними, 50 самых свежих треков, 10 самых любимых.

Рейтинг: **8**

ТАКЖЕ НА ДИСКЕ:

Alarm plug-in (плагин для Winamp). Превращает плеер в настоящий будильник с возможностью программирования на всю неделю.

ADX AFS plug-in (плагин для Winamp). Проигрывает звуковые файлы формата AFS, которые использовались в играх для приставки Dreamcast.

AUD Player и **XCC AUD Writer** (плагины для Winamp). Дают возможность прослушивать музыку в формате AUD (он используется во многих играх, таких как Dune 2000, Command & Conquer, Command & Conquer: Tiberian Sun и Command & Conquer: Red Alert).

Burn4Free. Поможет записать музыку на компакт в любых форматах (WAV, WMA, MP3, MP2, MP1, OGG) и на любые носители (CD-R, CD-RW, DVD-R, DVD-RW, DVD-RAM, DVD+RW).

My CD Ripper 1.0. Небольшая утилита для выдирания треков с audio-CD.

FreeRIP 2.941, **P2P Music Jukebox CD Ripper** и **FairStars CD Ripper 1.02.** Очень похожие между собой программки, предназначенные для извлечения музыки с компакт-дисков и редактирования тегов.

Keyboard Lights 2 и **LedSwitcher** (плагины для Winamp). Научат индикаторы Caps

Lock, Num Lock и Scroll Lock на клавиатуре подмигивать в такт музыке.

K-MP3 5.12. Анализирует качество музыкальных файлов и убивает их дубликаты.

MP3 to EXE Converter. Конвертирует MP3 в EXE-файлы, которые можно прослушивать безо всяких дополнительных программ.

mp3Extractor. Выискивает звуковые фрагменты из других файлов и склеивает их воедино. Для чего — решать уже вам.

MP3 2 Ogg Lab 2004. Конвертирует MP3-файлы в формат OGG.

mp3-2-wav converter. Утилита, аналогичная предыдущей, с одной лишь разницей — конвертация производится не в OGG, а в WAV.

4Music Multiformat Converter, Wave@mp3 и Wave to mp3. Перегоняет WAV-файлы в MP3.

MP3Gain. Выравнивает громкость всех ваших музыкальных треков (чтобы вам не приходилось каждый раз подкручивать регулятор на колонках при переходе от одной композиции к другой).

MP3RepairTool. «Ремонтирует» битые MP3-файлы.

MP3 Shield. Сканирует папки с музыкой и выявляет поврежденные треки и треки-пустышки.

mp3Tag. Ищет теги для MP3-файлов на специальных сайтах (например, www.freedb.org), а при необходимости генерирует их самостоятельно.

noseart NSF plug-in и **Festalon NSF plug-in** (плагины для Winamp). Понимают музыку в формате SID и NFS (использовались в играх на NES, то бишь «Денди»).

Oldskool MOD player и **SidAmp** (плагины для Winamp). Незаменимы для тех, кому нужны треки из игр с Commodore 64 и Amiga.

PaceMaker (плагин для Winamp). Настраивает темп и скорость музыки.

PZ Tag Editor. Чрезвычайно удачный редактор тегов. Изюминка — возможность переименования файлов исходя из названия, прописанного у них в тегах.

Rcorps GAP Wrapper (плагин для Winamp). Позволяет прослушивать музыку из Leisure Suit Larry 6/7, Fallout и первых частей Need for Speed.

Resumer plug-in (плагин для Winamp). При загрузке Winamp открывает последний из проигрываемых треков именно на той секунде, на которой вы закрыли программу.

SqrSoft Advanced Crossfade Plug-in (плагин для Winamp). При переходе от одного звукового файла к другому треки начинают плавно перетекать один в другой.

SqrSoft ACF Disc Writer (плагин для Winamp). Конвертирует MP3-файлы в формат WAV.

Tray Control (плагин для Winamp). Добавляет в трей кнопки для управления проигрывателем.

Video MP3 Extractor. Извлекает звуковую дорожку из любого видеофайла и кодирует ее потом в любом качестве и битрейте (от 32 Кб/с до 320 Кб/с).

VGM input plugin (плагин для Winamp). Проигрывает музыку из игр с приставок Sega Genesis, Sega Master System и ColecoVision. ■

СЕКРЕТЫ АВТО-ТАТУАЖА

АНДРЕЙ ВЕРЕЩАГИН

Несколько новейших спортивных машин различных марок несут на бешеной скорости по ночному городу. Одна из них обгоняет другую. Водитель еще одного автомобиля не справляется с управлением, и его тачка вылетает на обочину. Казалось бы, чего тут необычного? Впрочем, необычное есть — достаточно взглянуть на сами машины. На одной из них красуется логотип «Игромании», на другой — красotka в купальнике. Третье авто и вовсе все разрисовано мультяшными рисунками. Даже проезжающий мимо транспорт не обделен красивыми картинками на корпусе. Все это (и не только!) мы добавим сегодня в первую и, частично, вторую часть **Need For Speed Underground**.

НА СТАРТ!

Наш маршрут пролегает через игровую директорию (речь идет о первой части игры, информацию о второй части смотрите в отдельном текстовом блоке). В ней находится несколько примечательных подкаталогов. Первый из них — **\Tracks** — соответствует игровым трассам. В нем нас интересуют файлы с расширением **.bin**, которые являются своеобразными архивами (работа с такими файлами осуществляется с помощью программки **TexBin**, но об этом ниже). Каждый файл несет в себе **dds**-картинки (о том, как их перерисовывать, также будет сказано далее) с элементами оформления трасс (сюда входят, например, текстуры для неба, изображение луны). Здесь же имеется файл с именем вида **TRACKN_MAP.dds**, где **N** — число, обозначающее номер трассы (оно также отражено в имени архива, хранящего в себе данный файл). Этот файл содержит карту трассы, которую вы видите перед началом трассы. Естественно, вам не составит труда перерисовать все эти картинки, тем самым немного изменив облик города.

Другой каталог — **\Cars** — насыщен файлами с моделями и текстурами автомобилей, причем не только спортивных авто, но и просто машин на улицах. Папка **\Cars**, в свою очередь, также поделена на ряд подкаталогов. Каждый из них (за редким исключением) соответствует определенной машине (ее название отражено в имени соответствующего ей каталога). Некоторые местные директории посвящены «постороннему» дорожному движению: **\AMBULANCE** — «скорая помощь», **\Bus** — автобус, **\Golf** — машина, развозящая игроков в гольф, **\Minivan** и **\Panelvan** — фургоны, **\Pickup** — пикап, **\Suv** — внедорожник, **\Taxi** и **\Taxi02** — такси, **\PARCELVAN** — почтовый фургон.

Существует также несколько папок, отводящихся под модели и текстуры различных деталей и частей автомобилей, общих для всех (или определенной группы) тачек. Сюда можно отнести следующие каталоги: **\Brakes**



Логотип «Мании» на корпусе автомобиля непосредственно при нанесении...



...и во время гонок.

— следы, оставляемые на дороге покрышками при торможении тачки, **\Exhaust** — выхлопная труба, **\HATCHBACK** и **\HATCHBACK02** — задняя часть автомобиля с открывающейся вверх дверью, **\Wheels** — колеса.

Кроме того, в папке **\Cars** лежит файл **Textures.bin**, не включенный ни в один из подкаталогов. Он хранит в себе текстуры для транспорта, не участвующего в гонках. Редактируя скины таких автомобилей, вы можете украшать их рисунками, подобными тем, что используются для спорткаров.

Что касается подкаталогов директории **\Cars**, то в каждом из них вы найдете три архивных файла: **Geometry.bin**, **Textures.bin** и **Vinyls.bin**. Первый из них несет в себе модель автомобиля, второй — текстуры для отдельных ее частей, а третий — рисунки, наносимые на корпус.

Если вас заинтересовало моделирование машин, вам понадобится широко используемый трехмерный редактор **3D Studio Max** версии 3, 4 или 5. Для начала нужно подготовить модель для работы в последнем. Первый шаг — это перевод файла **Geometry.bin**, относящегося к нужному вам авто, в формат **.ase**. Эта операция осуществляется с помощью утилиты **Bin2Ase** посредством запуска файла **NfsuGeom Bin2Ase.exe** с параметром в виде пути bin-файла с моделью тачки. Далее установите на **3D Studio Max** плагин для чтения файлов **ase**-формата. Для этого закиньте соответствующий **dli**-файл в каталог плагинов программы. Запускайте **3D Studio Max** и начинайте изменять имеющуюся модель. Однако это отдельная тема для разговора, к которой мы, возможно, вернемся на страницах «Мастерской». Упомянутые выше утилиты находятся на нашем DVD-диске.

АВТОМОБИЛЬНЫЕ ТАТУИРОВКИ

А теперь перейдем к самому интересному — разрисовыванию корпуса машин. В этом вам поможет следующая схема работы. Первым делом установите с нашего диска программу **TexBin** (если эта или какая-то другая названная в статье утилита у вас не запускается, перепишите с нашего диска набор библиотек **VB6 Runtimes**) и **DDS Utilities**. Запустив первую, выберите пункт меню **File/Open** и укажите путь интересующего вас **bin**-файла (это должен быть файл **Textures.bin**, если вы собираетесь заняться правкой текстур, или **Vinyls.bin**, если вам нужно подкорректировать рисунок). На экране отобразится список входящих в архив файлов.

Все эти графические файлы имеют названия вида **X_Y.dds**, где **X** — название машины. В случае с архивом **Textures.bin** на месте **Y** указывается наименование части авто, на которую накладывается содержащаяся в файле текстура. Вот перечень наиболее часто встречаемых видов файлов (это разделение отражено в слове, стоящем вместо **Y**): **DOORLINE** — текстуры корпуса автомобиля (эта категория текстур будет нам наиболее полезна), **KIT00_WHEEL** — текстуры колес, **TIRE** — покрышек, **NEON** — пламени, вырывающегося из выхлопных труб машины при использовании нитро, **ENGINE** — движка, **SHADOW** — тени от машины. Обратите внимание на то, что каждый из этих видов файлов может, в свою очередь, иметь несколько разновидностей (в этом случае в имени файла после **Y** идут определенные слова).

Если говорить об архиве **Vinyls.bin**, то здесь **Y** обозначает тип автомобильной татуировки, скрывающейся в **dds**-файле. В случаях с несложными рисунками обозначается их форма (например, **Tear** — прерывистые линии, **Lightning** — молния, **Splash** — пятна, **Stripe** — полоса, **Stripes** — несколько полос). При этом после **Y** обязательно следует число, отражающее номер картинки. Самые же простейшие татуировки и вовсе помечены одним только номером.

В имени файлов с рисунками в виде логотипов известных фирм вместо **Y** стоит название компании (к примеру, **Kenwood**, **Venom**, **Turbonetics**, **NOS**). В отдельную группу выделены файлы с уникальными автомобильными рисунками (в игре они собраны в меню **Unique**). Все они носят имена вида **X_CUSTOMN.dds**, где **N** — номер картинки.

Обратите также внимание на то, что некоторые картинки из архивов **Textures.bin** и

Vinyls.bin имеют свои аналоги в виде файлов с тем же именем, но с окончанием **_MASK**. Такие файлы встречаются преимущественно в архиве **Vinyls.bin** (почти каждая картинка имеет здесь свой аналог). В них обрисовываются контуры рисунка на корпусе машины (то есть фактически это маска, накладываемая на рисунок и оставляющая от него лишь определенные части). Таким образом, задается форма последнего и определяется его заверченный внешний вид. В некоторых случаях и картинка, и ее маска содержат абсолютно одинаковое изображение. Это происходит, когда автомобильная татуировка внутри полностью залита белым цветом.

Для создания собственного рисунка первым делом вытащите на свет любой из графических файлов (при создании новых татуировок лучше всего использовать логотипы спонсоров — соответствующие им файлы очень легко найти по имени) из архивов **Textures.bin** и **Vinyls.bin**, просто кликнув на него левой кнопкой мыши и выбрав пункт меню **Texture/Export** (для извлечения из архива всего его содержимого достаточно воспользоваться пунктом **Texture/Export All**). Задайте путь файла, который он будет иметь после распаковки.

Здесь же хотелось бы дать вам, дорогие читатели, небольшой совет. Поскольку функция поиска файла по имени в программе **TexBin** отсутствует, в случае, когда вам нужно найти в архиве какую-то определенную картинку, рекомендую извлекать на свет все его содержимое, выбирая пункт **Texture/Export All**. После этого вам не составит труда отыскать нужный файл, используя поиск, встроенный в Windows или любой файловый менеджер (например, **Total Commander**).

При указании пути «новорожденного» файла не поленитесь назвать его так, как это сделали разработчики. Получившийся файл будет иметь не слишком распространенный формат **.dds**. Чтобы превратить его в **tga**-картинку (такие файлы могут быть отредактированы, в частности, в **Photoshop'e**), понадобится упомянутый выше набор утилит **Nvidia DDS Utilities**.

Откройте папку с программой. Запустив оттуда файл **readddt.exe** с параметром в виде пути нужного вам **dds**-файла (если вы скопировали файл в директорию с утилитами, достаточно указать его имя), вы переведете последний в **tga**-формат (например: **readddt.exe SKYLINE_VENOM.dds**). Нужно

учитывать, что картинка при этом сменит свое название на **test.tga**.

Теперь вы можете обрабатывать полученный рисунок в любимом графическом редакторе. Когда преобразования над картинкой будут завершены, сохраните ее, не меняя формат и сделав ее 32-битной (для этого после указания пути файла в появившейся менюшке выберите пункт **32 bits/pixel**). Затем вновь обратитесь к директории с **DDS Utilities**. На этот раз наберите в командной строке следующее сочетание: **nvdxt.exe -u8888 -p8 test.tga**. Осталось только присвоить получившемуся в результате этого файлу **test.dds** то имя, которое он имел до конвертирования в формат **.tga**.

Наконец, вновь обратитесь к программе **TexBin**. Верните измененный **dds**-файл на свое законное место (то есть в архив, из которого вы его ранее извлекли), используя для этого пункт меню **Texture/Import** (при этом обязательно выберите в списке одноименный файл, то есть тот файл, который вы собираетесь подменить) и указав затем путь упаковываемой картинке. Сохраните произведенные в архиве изменения с помощью пункта **File/Save**.

Покончив с самой татуировкой, не забудьте подкорректировать и ее маску. Лучше всего при этом использовать файл с добавленным рисунком и просто залить последний белым цветом. Теперь, когда вы знакомы с технологией вставки в игру автомобильного рисунка, пора начинать творить. Разрисуйте корпуса тачек так, как вам захочется. Изобразить на машине можно практически все, что угодно. Главное — включить фантазию. Если уж совсем ничего не хочется выдумывать, можете просто нанести на авто свой ник, название/логотип любимой группы, компании или журнала.

Если же есть желание создать что-то более изысканное, продемонстрируйте свои лучшие художественные умения и собственноручно нарисуйте какую-нибудь красивую картинку или же используйте уже готовое изображение, например портрет любимого героя.

СЕКРЕТНЫЕ ТАТУ

В игру встроены секретные тату! Некоторые из них представляют собой логотипы представленных в игре музыкальных исполнителей, другие — оригинальную и запоминающуюся картинку. Привлекательности всем этим рисункам тоже не занимать.

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ

К нам в редакцию — на ящик **GAMEDEV@IGROMANIA.RU** — часто приходят письма с вопросами, как вытащить музыку из **NFS Underground**. Действительно, музыка отличная, но сохранена в нестандартном формате. В текущем выпуске «Горячей линии» мы отвечаем на этот вопрос. Читайте «Вопрос месяца».

Сложно даже сказать, почему они так и не были включены в игру. В любом случае, мы исправим это досадное недоразумение.

Делается это так. Первым делом откройте в **TexBin** архив **Vinyls.bin**, лежащий в директории интересующего вас спорткара. Как уже было сказано, файлы с именем вида **X_CUSTOMN.dds** имеют в себе рисунки для машин. Те же из них, в названии которых на месте **N** стоит одно из приведенных далее чисел, содержат секретные татуировки. Хотя последние, в виде исключения, могут храниться и в файлах с другими именами. Предлагаем вашему вниманию наименования спрятанных рисунков и их нумерацию.

24 — **Lostprophets**

27 — **Rob Zombie**

28 — **Petey Pablo**

29 — **Mystical**

33 — **Need for speed Underground**

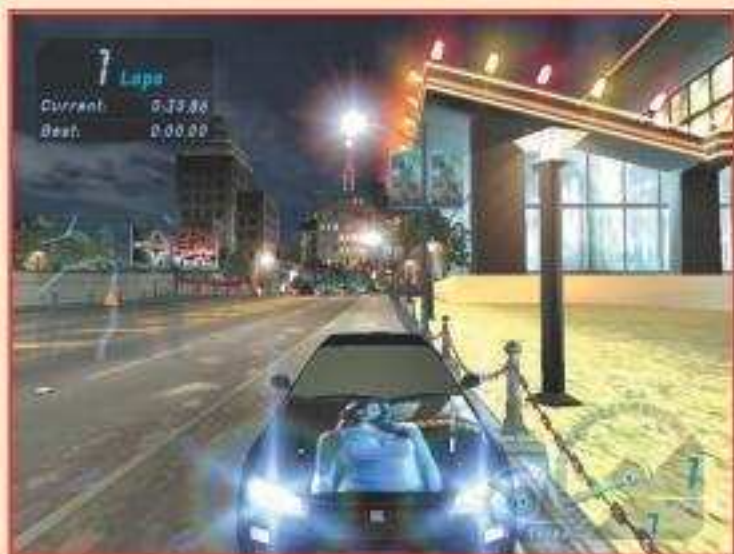
37 — **FUEL**

Учтите, что, возможно, это неполный список, который представляет собой лишь то, что удалось обнаружить вашему покорному слуге при тщательном изучении архивов с именем **Vinyls.bin**. Следует иметь в виду, что названные выше файлы — общие для всех автомобилей.

Ряд машин также имеют уникальные секретные татуировки. Например, архив **Vinyls.bin**, посвященный **Mazda RX-7**, содержит файл **RX7_CUSTOM35.dds** (в архивных файлах большинства других машин его просто нет), который несет в себе вариацию на тему 33-го рисунка, то есть тоже содержит название игры, но на другом фоне. Подобная татуировка в несколько измененном виде наличествует и у **Toyota Celica** в файле **Celica_CUSTOM35.dds**. Для **Nissan 350z** предусмотрен файл **350Z_MELISSA.dds** с простенькой, но симпатичной картинкой в виде ломаной прерывистой линии. Для **Honda Civic** имеется файл **CIVIC_SAMANTHA.dds**, скрывающий в себе прикольный мультяшный



Ну разве может все это великолепие на корпусах машин не радовать глаз? Секретные татуировки способны открыть у игры второе дыхание.



Кататься на машине с изображением красавицы Брук Барк на капоте — одно удовольствие.



А как вам авто с портретом Дюка Дюкема?

скин с изображением кошки. Наконец, на **Nissan Skyline** вы можете нанести рисунки с надписями **Eastsiderz**, хранящиеся в файлах **SKYLINE_EDDIE.dds** и **SKYLINE_MELISSA.dds**. Эти две картинки очень похожи друг на друга, но все же имеют ряд отличий, в основном в оформлении капота машины.

Вероятно, есть и другие примеры. Вообще, рекомендую вам самостоятельно покопаться в файлах с названием **Vinyls.bin** — не исключено, что вы сможете найти там какие-то новые спрятанные рисунки. Кстати, не будет лишним также поэкспериментировать с нанесением уникальной татуировки одного авто на модель другого. В ряде случаев рисунки такого плана (это больше относится к не слишком замысловатым картинкам) практически идеально подходят и для других марок автомобилей.

Чтобы активизировать ту или иную секретную татуировку, вам нужно заменить ею один из оригинальных рисунков (перед этим желательно сделать копию файла **Vinyls.bin**, соответствующего выбранной машине, чтобы в случае чего можно было легко и быстро вернуться к старому варианту). Теперь о том, как этого добиться.

В **TexBin** извлеките из архива **Vinyls.bin** файлы с секретными рисунками. Выберите из них понравившуюся вам картинку (их может быть несколько) и назовите ее файл и ее же маску (напомню, что ей соответствует файл с окончанием **_MASK**) как одну из оригинальных татуировок (например, **X_CUSTOM25.dds**, где **X** — название автомобиля). Теперь отыщите ее имя в списке файлов из открытого архива и, кликнув на него левой кнопкой мыши, выберите пункт меню **Texture/Import**. Не забудьте сохранить из-

менения в архиве. Теперь секретный рисунок включен в игру. Этим же способом вы можете добавлять в игру и оставшиеся спрятанные татуировки.

На всякий случай поведаю, что в игре вы можете нанести каждую из них на корпус своей тачки в соответствующем меню по настройке машины (**Vinyl**). Новая татуировка будет включена в разряд уникальных (вы найдете ее в подменю **Unique**) и появится на месте замененного рисунка (если вы использовали файл с именем вида **X_CUSTOM25.dds**, это будет рисунок с надписью **STUFF** и таким же заголовком).

ПЛАМЯ ИЗ ТУРБИН

Итак, пора переходить от теории к практике. Добавьте в игру любимую музыку, измените под себя экран игрока и обязательно разрисуйте свою тачку (а также машины других участников дорожного движения, в том числе и посторонних) с крыши до колес. Самое простое — использовать для этого одну из секретных автомобильных татуировок (при желании можно ее немного подкорректировать в графическом редакторе). Тем более что они здесь представлены в большом количестве и на любой вкус.

Если же вас не устраивает ни один из спрятанных авторами рисунков, нарисуйте свой. Благо, это не так уж и сложно. Кроме того, при наличии соответствующих навыков вы можете целиком переделать модель тачки — это будет дополнительным плюсом. Будьте уверены, теперь она уж точно будет выгод-

NFS UNDERGROUND 2 ПОСВЯЩАЕТСЯ

Обе части **Need for Speed Underground** используют практически одни и те же методы хранения данных. Большинство игровых архивов (в том числе файлы машин — **Geometry.bin**, **Textures.bin** и **Vinyls.bin**) переключалось из первой части во вторую. Однако утилиты, написанные для первого **Underground**, в большинстве своем не могут быть применены ко второй части. Есть исключение — программа **TexBin**. Впрочем, и она в данном случае способна воспринимать лишь некоторые **bin**-архивы, причем по большей части не слишком содержательные. К ним можно отнести следующие файлы: **ElaborateGT.bin** и **Showroom.bin** из папки **\Frontend**, **HUD_CustomTextures_ALL.bin** (хранит в себе элементы оформления HUD — экрана игрока), **GlobalTexturesNA.bin** и **GlobalTexturesROW.bin** (рекламные баннеры, развешенные по городу) из каталога **\Global**, а также архивы, лежащие в директории **\Tracks** и наделенные именем вида **TRACKMAPX.BIN**, где **X** — какое-либо число. Первые два файла несут в себе текстуры, используемые для оформления двора, в котором стоит ваша машина во время покраски и установки на нее различных частей. Архивы из последней группы содержат в себе карты трасс.

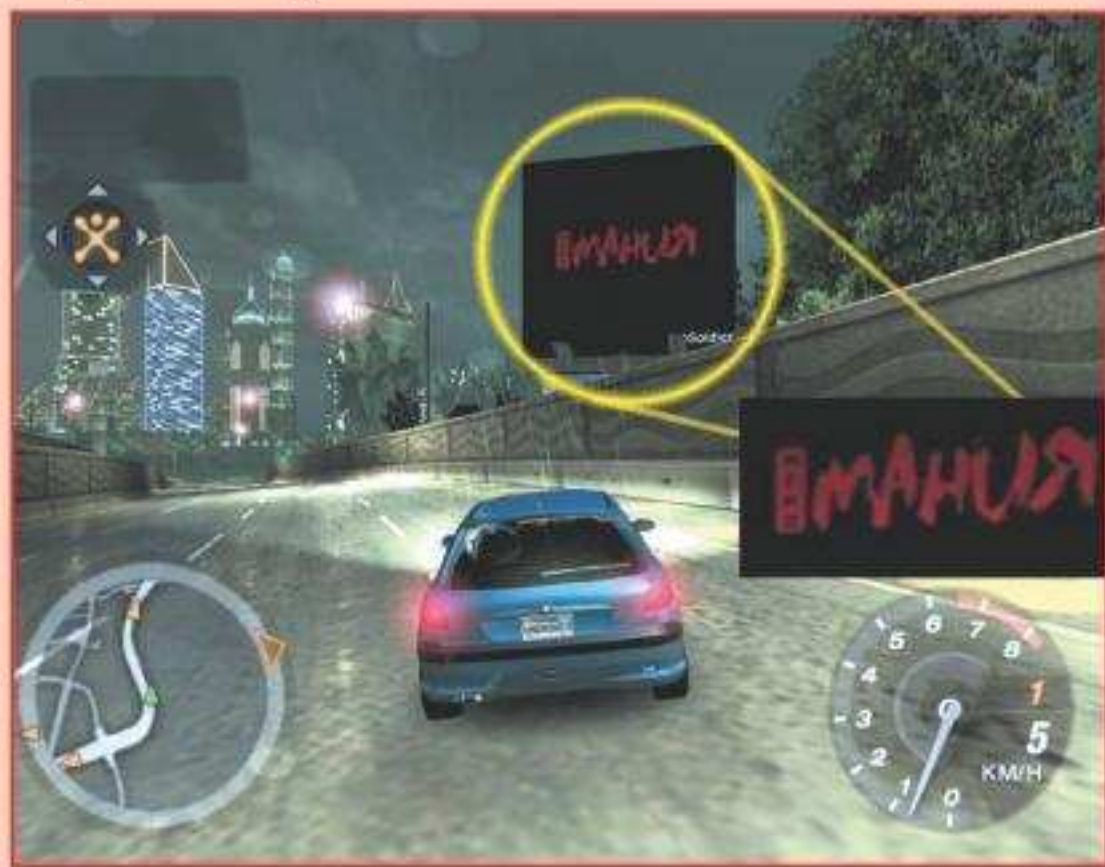
Из всего этого хаба меня больше всего привлекли архивы **GlobalTexturesNA.bin**, **GlobalTexturesROW.bin**. На рекламных щитах вы можете разместить все что угодно, от логотипа любимого журнала до фотографии какой-нибудь известной модели.

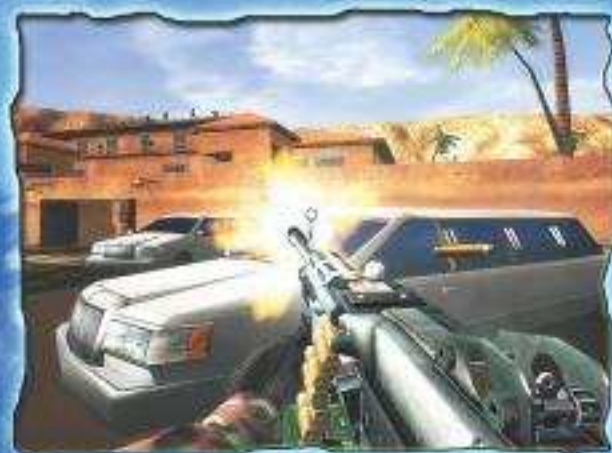
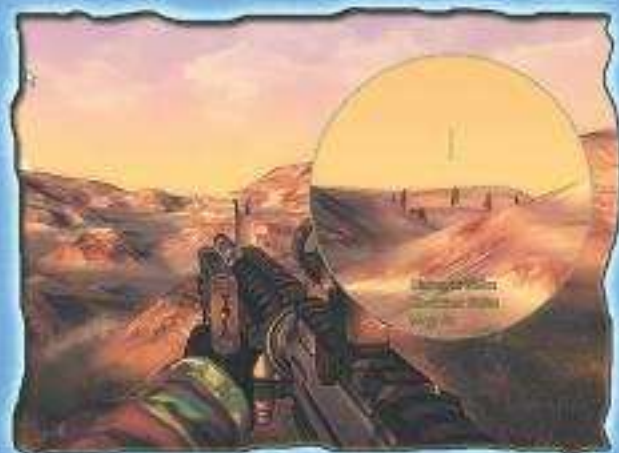
Также неплохо бы подстроить под себя экран игрока, редактируя картинки из архива **HUD_CustomTextures_ALL.bin**. К слову сказать, то же самое можно проделать и с первой частью игры — только в ней за оформление меню и HUD'a отвечают, соответственно, файлы **Dyntex.bin** и **Hudtex.bin** из каталога **\Global**.

Способ добавления в игру рисунков — тот же, что и для первой части. Единственное отличие заключается в том, что при конвертировании измененных файлов обратно в **dds**-формат с помощью

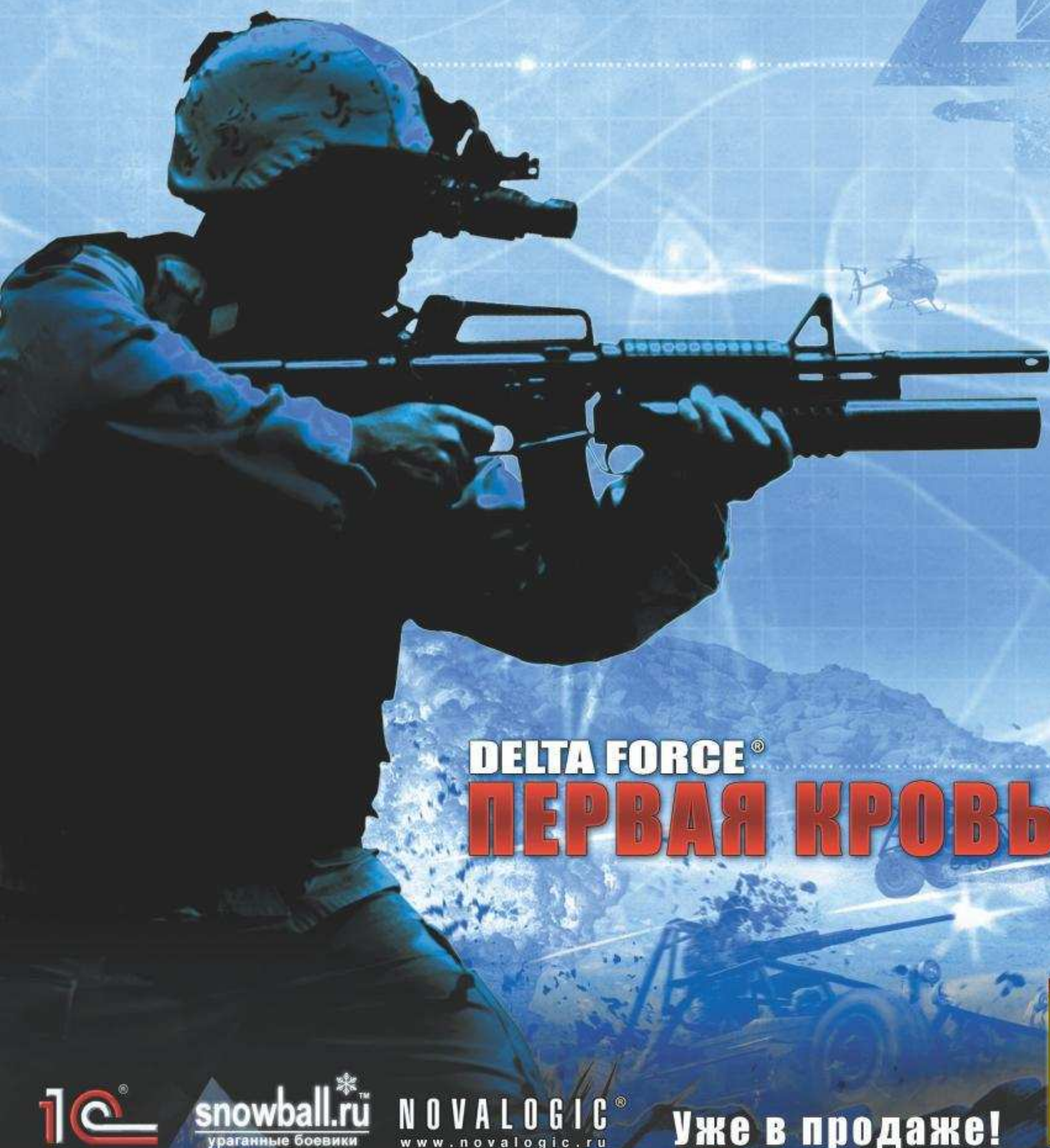
DDS Utilities в командной строке нужно писать следующее: **nvdxt.exe test.tga**.

Очевидно, что ввиду использования одного движка утилиты для работы с игровыми ресурсами **Underground 2** не заставят себя ждать. Тогда можно будет делать со второй частью игры то, что мы делали с первой (причем методы работы вряд ли изменятся): разукрашивать машины собственноручно нарисованными картинками, выдирать из игры музыку и добавлять свою. Как только такие программы (или, возможно, обновленные версии уже знакомых нам утилит) появятся, мы обязательно выложим их на диск, а если потребуется, опубликуем небольшую статью о второй части игрушки.





Снежные вершины, мрачные катакомбы и знойные пески пустынь в новом боевике студии NovaLogic.



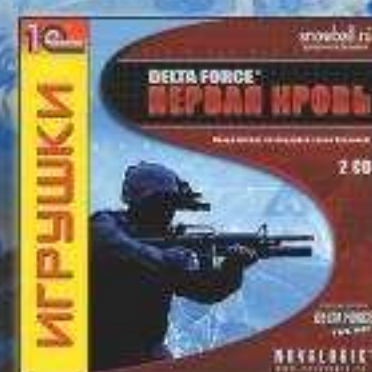
DELTA FORCE® ПЕРВАЯ КРОВЬ



snowball.ru
ураганные боевики

NOVALOGIC®
www.novalogic.ru

Уже в продаже!



Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru, games.1c.ru, 1c@1c.ru. NovaLogic, NovaWorld и соответствующие графические изображения на территории РФ являются зарегистрированными товарными знаками NovaLogic, Inc. Все права защищены.

МОДЕЛЛИНГ HALF-LIFE 2

ГРИГОРИЙ ОДЕГОВ АКА [СССР] MONSTER

XSI MOD TOOL: ВВОДНЫЙ КУРС

Когда-то давно, в 1998 году, Valve выпустила игру **Half-Life**. В этой игре, помимо затягивающего геймплея, была одна особенность, позволявшая добиваться очень высокого качества анимации, — скелетная анимация.

Когда разработчики задумались, чем анимировать своих персонажей, им в руки попался пакет **Softimage 3D**, позволявший очень качественно работать со скелетной анимацией. Время шло, вышла вторая часть эпопеи про Гордона Фримена, а Valve, в свою очередь, решила перевести изрядно подсевшую на **3DS Max** моделлерскую аудиторию на свою любимую платформу **XSI**.

Для этого с Softimage был заключен и подписан кровью договор, обеспечивающий творческую общественность бесплатной версией Softimage XSI, специально доработанной для удобства работы с моделями Half-Life 2. О нем и пойдет речь сегодня. Саму утилиту забирайте с нашего DVD.

ЗАЧЕМ ОНО НАДО?

Многие зубры моделинга, привыкшие за свой век к интерфейсу 3D Studio Max, наверняка зададутся вопросом: «А зачем нам этот XSI?». И будут правы. Скажу больше. XSI им не нужен. Им вообще нужен только **Source SDK** и 3DS Max с парой плагинов. Все остальное они будут делать ручками.

Так кому же нужен XSI? А он нужен тому, кто жаждет делать модели для Half-Life 2, но

не знает, как, и при этом ему лень разбираться с 3D Studio. Еще он нужен тем, кто не умеет делать в «Максе» красивую анимацию. Или тем, кто ищет легких путей моделирования именно под Half-Life 2 или просто хочет расширить свой кругозор.

ДРУЖЕСТВЕННЫЙ ИНТЕРФЕЙС

Тем, кто впервые увидит XSI, станет не по себе. Серый, хотя и симпатичный интерфейс, странные кнопки... И самое главное — после пары минут общения в голове встает немой вопрос: а как крутить камеру? Все довольно просто. В XSI есть два режима работы мышью — режим редактирования (он всегда включен по умолчанию) и режим навигации.

Навигация включается и выключается кнопкой **S**. Есть еще один способ навигации по окнам проекций — кнопка **Z**. Только она еще умеет увеличивать и уменьшать фокусное расстояние в окне перспективы и масштабировать изображение в окнах ортогональных проекций.

Все инструменты работы со сценой находятся прямо у вас под носом. Слева расположена панель инструментов с тремя основными разделами: **Get**, **Create** и **Modify**. В первом разделе вы можете создать новый объект из представленных в списке. Нужно просто нажать на одну из кнопок и в открывшемся меню выбрать то, что вы хотите создать. Откроется окно редактирования

свойств. Перемещая ползунки, вы можете менять свойства объектов. На рисунке рядом показаны свойства. Эти свойства в описании не нужны, так как при их изменении в реальном времени отображаются и изменения самого объекта.

В разделе **Get** вы можете создавать графические примитивы (двухмерные и трехмерные), камеры, источники света, материалы и свойства объектов. Раздел **Create** — аналог библиотеки модификаторов в 3DS Max. Там вы можете применять различные деформации и эффекты к своим моделям.

Раздел **Modify** позволяет редактировать объекты. В нем находятся различные инструменты для работы с вертексами, добавления новых полигонов и так далее.

Справа находится панель, назначение которой — отвечать за способы выделения, трансформации... Ее поля — **Layers**, **Select**, **Constrain**, **Edit**, **Transform**, **Snap**. Сегодня нам понадобятся только **Select** и **Transform**.

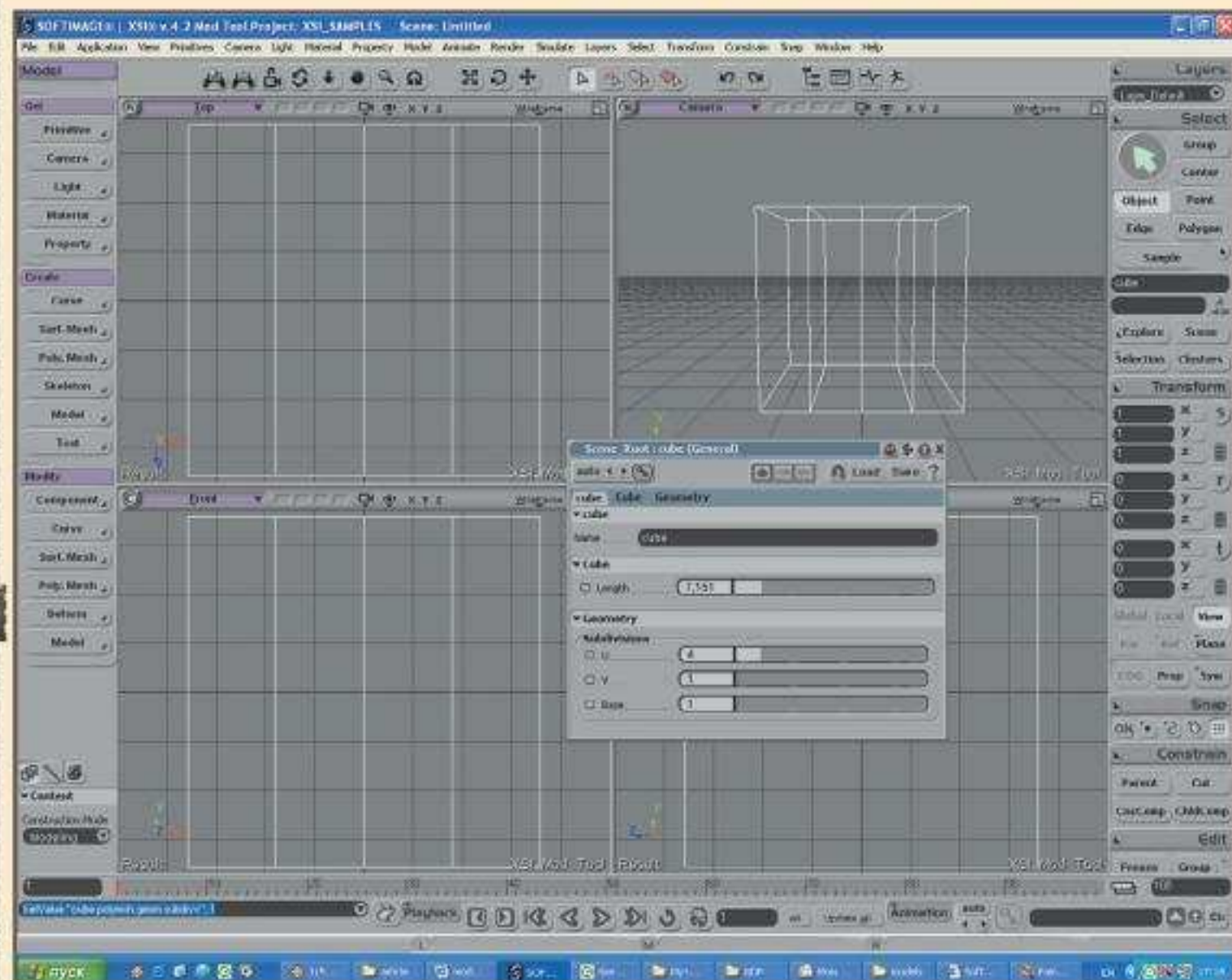
ЖЕЛЕЗОБЕТОННАЯ ПЛИТА

В качестве примера для моделирования я выбрал обычную железобетонную плиту, из которых состоят наши многоэтажки. Не пугайтесь — плита особенная, потому она позволит себя легко реализовать и при этом показать работу максимального числа инструментов.

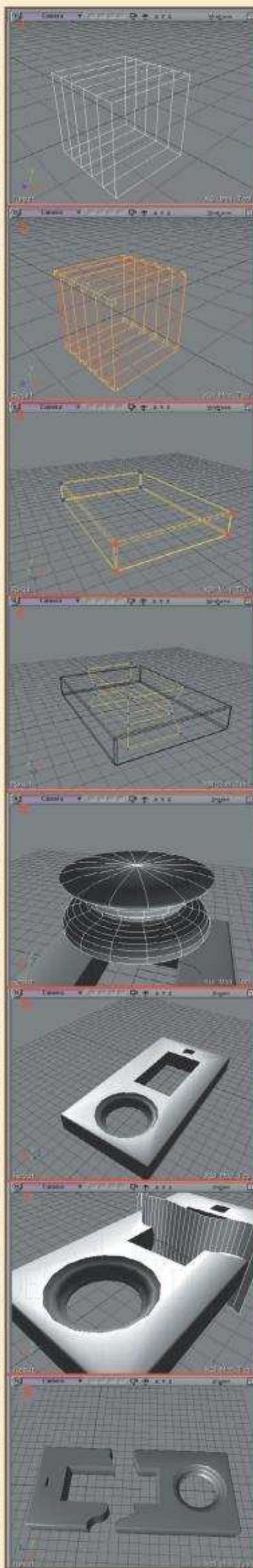
Начнем. Сначала нажмите **File/New Scene**, чтобы создать новую модель. Теперь нам надо создать параллелепипед. Мы будем делать его из куба. А куб делается так: нажмите **Primitive** в разделе **Get**, в открывшемся меню выберите **Polygon Mesh** и там щелкните **Cube**. На экране появится окошко свойств кубика, а сам он появится в окнах проекций.

В этом окошке в графе **Length** напишите (или подгоните ползунком) значение **2.0**. Больше можно ничего не трогать, но на всякий случай скажу, что остальные ползунки отвечают за количество секций куба (см. рис. №1). Покрутите их и посмотрите, как меняется изображение в окошках редактирования. Теперь верните все обратно. Можете закрыть окно — больше оно не нужно. Чтобы открыть свойства снова, достаточно нажать **Enter**. Кубик будет отображаться белыми контурами линий ребер. Это значит, что он выбран.

Теперь надо сгладить острые углы. Для того чтобы это сделать, нажмите клавишу **E** или щелкните на правой панели в разделе **Select** кнопку **Edge**, что приведет в действие режим выбора граней. Теперь обведите весь кубик, чтобы выбрать все его грани. Они станут красными. Щелкните на кнопке



■ Создание коробочки — так выглядит окно свойств.



■ Процесс редактирования в картинках.

Poly. Mesh в разделе **Modify** и выберите там инструмент **Bevel Components**. В результате вы увидите окошко свойств инструмента.

Поставьте во вкладке **Rounding** поле **Nb Subdivs** равным **1** (см. рис. №2). Закройте окно. Теперь пора придать кубику форму плиты. Чтобы сделать это, нам нужно раздвинуть углы в разные стороны. Нажмите **T**, чтобы привести в действие режим выбора по точкам, или нажмите на заголовок раздела **Select** и выберите там **Models**, затем **Point**.

Выделите часть вертексов, которую хотите переместить. Нажмите справа, на панели **Transform**, кнопку с буквой **T** или просто нажмите на клавиатуре **V**, чтобы активировать перемещение. Теперь можете на виде сверху переместить выделенные вертексы туда, куда вам надо (см. рис. №3). Для того чтобы снова активировать режим выбора вертексов, вам нужно нажать **Esc** или опять же кнопку **T** в разделе **Transform**.

Настало время проделать окно в плите. Создайте новый куб с тремя секциями по вертикали и отредактируйте его вершины инструментами **Scale** и **Translation**, чтобы получилось так же, как на рисунке №4.

Теперь вырежем объем второго «кубика» из нашей бетонной плиты. Выберите первый куб (плиту), затем щелкайте в разделе **Modify** по кнопке **Poly. Mesh**, а там, в инструменте **Boolean**, кнопку **difference**. Выбирайте второй кубик. Теперь выберите первый и щелкните на правой панели в разделе **Edit** кнопку **Freeze**. Можете удалять второй куб.

КРИВЫЕ ПОВЕРХНОСТИ

Сделаем плиту немного длиннее и вставим в нее круглое окно. Причем не простое, а сделанное кривыми поверхностями при помощи инструмента **Revolution**.

Для начала сделаем то, чем будем вырезать окно в плите. Щелкайте в разделе **Create** по кнопке **Curve**, а там выбирайте **Draw Cubic by CVs**. Расставляйте опорные точки кривой. Начинайте от оси **Y** в одном из окон проекций — сбоку или спереди. Нарисуйте нечто похожее на профиль диска от колеса автомобиля или чего-нибудь вроде — главное, чтобы оно было толще плиты и начиналось и заканчивалось как можно ближе к оси **Y** — центру вращения.

Когда сделаете, в разделе **Create** выберите **Surf. Mesh**, затем **Revolution around axes**. Выберите кривую. В появившемся окне свойств поставьте галочку напротив **Close U**. С остальными свойствами можете поэкспериментировать и добиться нужного вам результата. Мой результат виден на рисунке №5.

Теперь нужно кривую, которую мы создали, преобразовать в полигональную модель. Жмите в разделе **Create** кнопку **Poly. Mesh**, а там — **NURBS to Mesh**. Теперь надо проверить, замкнут ли объем получившейся фигуры. На подозрение наводят точки в центре диска. Для того чтобы их соединить, нужно их выбрать (кнопка **T** на клавиатуре), нажать правую кнопку мыши и щелкнуть пункт **Weld Boundary Points/Edges**.

Переместите диск в плиту и вырежьте объем диска, чтобы получилось как на рисунке № 6.

Ну а теперь самое время сделать так, чтобы наша плита в игре могла разламываться пополам. Но это у меня пополам, ибо я человек ленивый, а у вас она может на сколько хотите кусков разваливаться — лишь бы друг к другу подходили.

Для того чтобы сделать две половинки плиты, ее надо разрезать. А резать мы ее будем поверхностью, синтезированной из плоской двухмерной кривой линии. Именно ее созданием и займемся сейчас.

Нарисуйте какую-нибудь кривую на виде сверху. Именно по этой кривой впоследствии разрежется бетонная плита, так что позаботьтесь о том, чтобы эта кривая пересекла всю плиту. Теперь надо сделать из нее поверхность. В разделе **Create** жмем **Surf. Mesh** и там находим **Extrusion Along Axis**. В открывшемся окне свойств первым делом в самом низу ставим галочку напротив строки **Extrude Along Y** и убираем галочку напротив **Extrude Along Z** (если ее не убрать, то кривая не будет вертикальной, а пройдет под 45 градусов между осями **Y** и **Z**). Далее можете поэкспериментировать с ползунками и добиться максимального качества вашей поверхности (см. рис. №7).

Давайте используем полученную поверхность как ножик и порежем на куски нашу плиту. Для начала поверхность надо перевести в полигональную форму. Мы это уже делали, когда получали круглое окно. Сделайте так же и с будущим «ножом по бетону».

Все готово, чтобы начать операцию. Скопируйте (**Ctrl+C**) и затем сразу же вставьте (**Ctrl+V**) плиту. Вставка произойдет в то же место, где лежала оригинальная фигура, потому вы не заметите никаких изменений. Не пугайтесь и не нажимайте **Ctrl+V** несколько раз — одного вполне достаточно. Одна из плит остается выделенной. Жмите в **Modify** кнопку **Poly. Mesh** и там, в **Boolean**, выбирайте **Difference**, и щелкайте по вашей кривой поверхности. Часть плиты останется выделенной — это значит, что вы успешно отрезали от нее кусок. Теперь от второй плиты надо отрезать другой кусок тем же ножом. Выбирайте невыделенную плиту и снова заходите в **Boolean**, но теперь жмите кнопку **Intersect**. Выбирайте свою поверхность. Вот и готово (см. рис. №8).

Еще для такой ситуации есть инструмент **Knife Tool**, вызывающийся скобкой **[**. Он режет только по прямой и во многих случаях может пригодиться. Инструмент очень прост в обращении — достаточно выбрать объект и, нажав **[**, пощелкать по нему — все сразу будет понятно, потому детально расписывать его работу в этой статье нет смысла.

■ ■ ■

В этой статье мы разобрали способы создания модели и ее редактирования. Дали лишь базовые знания об инструментах из различных разделов. В целом работа инструментов одного раздела практически идентична, поэтому рассматривать их все я не стал. Это будет вашим домашним заданием. Поэкспериментируйте с объектами и инструментами.

Поняв принцип работы, изложенный в статье, вы очень быстро научитесь делать модели, потому что интерфейс очень прост и удобен. Источник сегодняшнего урока вы можете найти на нашем диске, также там находятся скриншоты к данному материалу в большом разрешении.

В следующей статье, которая будет опубликована в одном из ближайших номеров «Мании», мы рассмотрим способы текстурирования и захватим часть анимации. ■



■ Раздел Transform

СТРАТЕГИЧЕСКИЙ СЮЖЕТ

ВЛАДИМИР БОЛВИН

Сюжет в стратегических играх, как правило, выполняет второстепенную роль. Иногда миссии выдерживаются в общем русле. Чаще сюжетная линия сама по себе — игра сама по себе. Геймеру — геймерово: промчатся победным маршем с первого уровня до последнего. Сюжету — сюжетово: лежать в недрах игровой папки нечитанным текстом, о котором подавляющее большинство играющей публики так никогда и не узнает.

«Периметр» порушил эту систему. Я даже помню слова, с которых мое заблуждение дало сильнейшую трещину. Все происходило как обычно: поставил игру, пропустил вступление, успел пройти пару миссий, не особо вдаваясь в детали. И вдруг, в перерыве между, слышу краем уха — «люди сделаны из мягкого спанжа»... Вот так новость! И зацепило, как баржу якорем. Какие такие спанжи? Пришлось вернуться и прослушать все сначала. А потом еще раз вернуться, открыть «П=Файлы» и прочитать «Генезис Исхода». Не то чтобы без этого нельзя было обойтись — захотелось! По доброй воле, без всякого постороннего принуждения. И оно того стоило... Читать сюжет не менее интересно, чем играть в саму игру!

Кто же пишет такие истории для компьютерных игр? Что за люди сценаристы? За ответами на эти вопросы мы отправились прямиком в «К-Д ЛАБ». На примере «Периметра» мы детально анатомируем классный сюжет стратегической игры. Посмотрим, из каких компонентов он должен состоять, в какие повороты вписываться, каких ходов избегать... Господа начинающие игроделы и просто интересующиеся, мы начинаем!

МАТЕРИАЛЬНЫЕ МЫСЛИ

Как выяснилось, вдохновителем, идеологом и вообще — главным гуру по истории «Периметра» выступал Андрей Кузьмин, в просвещенных кругах более известный как **KranK**. Литературным наполнением занима-

лась его правая рука по вопросам сценария — **Михаил Пискунов aka ChSnark**.

С вопросами пришлось обождать, поскольку идеолог отбыл в Лондон на выставку, где «Периметр» как раз номинировался на главный приз. Пока ожидали его прибытия, пользовались возможностью еще раз проштудировать материал. В который раз удивлялись грандиозности детально продуманного сюжета. Его текст больше походит на краткое изложение фантастического романа... Проверено, историю «Периметра» с большим интересом читают даже те, кто игру пока не видел... Зачем такое качество там, где его обычно никто не ищет?

Наконец, когда главный генератор сюжетных идей вернулся на Родину, вопрос адресовали виновнику напрямую.

«Игромания» ([И]): Андрей, скажи, так было задумано или получилось само собой? Ведь первый закон разработчика гласит: «не забывайте, что люди в игру сели играть, а не...». Далее по списку следует все, что не входит в геймплей: не музыке слушать, не картинки смотреть и, наконец, не книжки читать. Или у тебя другая точка зрения?

Андрей Кузьмин aka КранК ([АК]): Странный закон. Слишком много «не». Где позитив? Люди хотят, чтобы их качественно развлекали. То есть нужен прежде всего качественный продукт, а это значит, что все компоненты должны соответствовать. Как с любым блюдом на кухне. Если нет уверенности, что какой-то ингредиент не окажется «протухшим» — лучшее его вообще не класть. Чтобы не испортить целое. Мы старались придерживаться сходного принципа. То есть и музыка должна быть отличная, и картинка сочная, и сюжет, за который не стыдно, и все остальное — на приличном уровне. В идеале нужно стремиться освободиться от тех фич, которые нет возможности реализовать безукоризненно, и кон-

центрироваться на основных. Для игр основным, безусловно, является тот самый геймплей. Но это не означает, что другие составляющие не должны быть безупречными.

Хорошая, качественная концепция. Всестороннее развитие полезно не только для игр, но и, как полагал еще Чехов, для людей: «В человеке все должно быть прекрасным — и лицо, и одежда, и душа, и мысли». А на деле? Если с мыслями порядок, значит, с лицом не вышло. Если прикид от Версаче — на душе пробу негде ставить. Как не радоваться исключениям из правил, когда и человек хороший, и игра супер. Это только кажется, что написать подобную историю легко.

[И]: Похоже, такую историю за один присест, даже при наличии достаточного количества воблы, выдумать непросто. Идея сама попросилась наружу, или пришлось вынашивать ее положенный срок?

[АК]: Вобла для вынашивания мне не требуется. Насчет сама или не сама — не знаю. Для этого нужно быть сторонним наблюдателем людей, идей, их отношений и уметь видеть акты проявления воли. Могу лишь сказать, что мутного «высасывания из пальца» у меня не было. Накопилось и выплеснулось. Я предпочитаю создавать контент на основе каких-то правил, а не «озаряться» непонятными конструкциями.

Сюжетный контент (наполнение) действительно очень мощный. Идеи затрагивают основы современной физики и выстраивают новые взаимосвязи. Вот **Альберт Эйнштейн** прославился тем, что связал в монолитную формулу массу, пространство с энергией и показал язык всему человечеству. Теперь его портреты висят в самых почетных местах.

Но в будущем, по сюжету «Периметра», люди обнаружат, что связаны воедино еще и «форма, структура и история развития разумной жизни на Земле». Проекция реальности нашего мира порождает цепь откликов



■ Периметрический взгляд KranK'a.



■ Рабочее место сценариста — ничего лишнего.



■ Будущее в темных тонах.

(реакцию) в массе других миров, которые находятся в особом, субпространственном измерении. Они-то и называются спанжем. Андрей и другие сценаристы «К-Д ЛАБ» повторили первую часть подвига Эйнштейна — увязали в сценарии невероятные компоненты и получили умопомрачительный результат. Им даже язык показывать не надо — они уже заслужили бронзовый бюст на родине. За такой бюст никогда не бывает стыдно.

[И]: С одной стороны, концепция вашего мира базируется на метафизике. С другой — ее изложение выглядит достаточно логичным и непротиворечивым, что метафизике обычно не свойственно. Что оказалось первичным при разработке сюжета — идеи физиков о неоднородности нашего пространства или философское предположение о материальности мысли?

[АК]: Деление на «физиков» и «лириков» обусловлено разными типами строения психоскелетов людей, при этом «настоящие» концепции вне этого, их цельность и стройность принимается и теми, и другими (пример — наша физическая реальность). Себя я отношу скорее к «сенсорикам». Да, физическое образование с его структурной логикой накладывает определенный отпечаток и требования к внутренней непротиворечивости создаваемых концепций, но тяга к иррациональному — врожденная. Отсюда и этот сплав. Насчет первичности, материальности мысли... Тебе знакома голографическая парадигма мира?

Поскольку рядом никого не было, вопрос, видимо, был задан Лене Худенко (PR-менеджеру компании). В самом деле, не нас же такое спрашивать. Я помню со школы только таблицу Менделеева... Местами. Устройство вселенной не проходили, это точно. Хотя многие неоднократно задумывались.



■ Фрейм включил защитное поле периметра.



■ Атака скверны.

ВСЕЛЕНСКИЙ ДИЗАЙН

«Игромания»: Ты ставил перед собой какие-нибудь цели при разработке внутреннего устройства вселенной «Периметра»?

КранК: Конечно. Эта вселенная должна была быть реалистичной (то есть достоверной), как я уже говорил выше, непротиворечивой, достаточно разнообразной, чтобы вместить всякое. И вполне ограниченной, чтобы отсечь вседозволенность. Чтобы ее было интересно постигать и чтобы она была не заезженной другими авторами. В идеале эту вселенную предстояло построить как ответвление нашей физической реальности. Причем так, что доказать невозможность существования которого не мог бы никто.

Хотелось бы посмотреть на рискнувших. Со своей задачей «К-Д ЛАБ» справилась как нельзя лучше. Все продумано по высшей категории.



■ Пузырьковый космос.

ОПТИМИСТИЧЕСКАЯ ТРАГЕДИЯ

Нельзя сказать, что люди раньше не подозревали о существовании субпространства. Они что-то чувствовали. Помнится, поэт какого-то века писал — «Нам не дано предугадать, где слово наше отзовется»... Ученые будущего точно узнали — и где, и чем. Каждая негативная эмоция, животный ужас, дикая ненависть, зависть, детские страхи — рожают в параллельных мирах сонмы монстров. И пока нет способа в них попасть — нам это параллельно. «Периметр» перекинул к ним мостик. Да не один! Множество Коридоров соединили Землю с пузырьковыми мирами спанжа. Человечество увидело, наконец, собственную изнанку. И она ему не понравилась.

[И]: Судя по общей картине, будущее в твоём изложении выглядит достаточно мрачным. Этого потребовала логика сценария, или ты сам придерживаешься апокалиптических взглядов на судьбу человечества?

[АК]: Вообще говоря, я закоренелый оптимист, но не розовоочкастый. Забавно, что «золотой миллиард» боится некоего апокалипсиса, полагая, вероятно, что сейчас на планете благодать и все довольны. Судьба у человечества мрачная просто в силу самой человеческой природы. Звериной и противоречивой. Про что, собственно, и сценарий. Но это не означает, что я не верю в светлое будущее отдельных граждан! К тому же это лишь пятая раса на Земле. До этого, полагая, было еще хуже. А будет лучше. Но уже не с людьми.



■ Трансформированные жители города — защитники Фрейма.

Однако весело... В общем, понятно, что вряд ли неандертальцам с кроманьонцами было легче. Зато проще. Вопрос стоял один, но ребром — кто кого быстрее съел, тот и остался. Как прямой потомок, не могу не порадоваться за кроманьонца. Но когда люди поедом едят других людей, плюют на чужую жизнь ради фальшивых ценностей, их звериную натуру надо менять. Иначе придется скрываться от нее где подальше, в недрах галактики.

По сюжету Психосфера Земли как раз оказалась настоящим космосом. Иное измерение кишело невероятными мирами. Причем в отличие от реальной вселенной в этом измерении каждая планета могла обладать собственными законами физики! Отсюда такое фантастическое разнообразие форм.

СУЩНОСТЬ МЯГКОГО СПАНЖА

Как известно, научно-технический прогресс часто оказывается палкой о двух концах. До открытия Коридоров земляне влияли на Психосферу без каких-либо последствий, в одностороннем порядке (и даже не подозревали, что влияют). Но как только контакт реальностей стал свершившимся фактом, положение резко изменилось. Монстры спанжа (скверна), рожденные страхами людей, вторглись в пределы Земли и постарались вернуть ей должок сполна.

[И]: Поскольку скверна есть порождение индивидуальных фантазий отдельных людей, то она должна быть даже более разнообразной, чем миры спанжа. Однако в каждом конкретном мире обитает скверна вполне определенных типов. Кроме того, согласованность действий этих разнородных тварей вызывает подозрение, что нападения координируются чем-то или кем-то... Поскольку в тексте сценария нет разъяснений по этому поводу, не могли бы вы прояснить ситуацию?

[АК]: Не нужно забывать, что во Фреймах живут все же не те люди, которые родились и были воспитаны еще на Земле. Попробуй населить Город нашими современниками-землянами — и он был бы мгновенно сожран Скверной в силу тотального от-

сутствия у нас дисциплины разума и чувств. Только многолетняя практика Очищения и Стирания Личности позволяли людям двигаться сквозь Психосферу. На самом деле те вспышки Скверны, что имеют место быть, — это в первую очередь порождения неконтролируемой энергии человеческих **сущностей**, которые уже нельзя искоренить полностью, не изменив саму суть людей.

Ограниченный спектр форм Скверны — это следствие успешной борьбы с ней через массовый контроль сознания населения Фреймов. Более того, хотя в сценарии это уже не нашло отражения, правда заключается в том, что форма Скверны определяется самими Спиритами, а не людьми, выступающими лишь как генераторы энергии Реакции Скама. Согласованность же — это иллюзия. Скверна действует крайне тупо, как ей это и положено делать. Жрет все что может без затей.

Тут некоторые постоянные читатели «Игростроя» могут снисходительно улыбнуться. К чему, мол, огород городить, когда ясно, что никакой движок не переварит массовое производство непохожих друг на друга монстров. Это, конечно, фактическая сторона дела. Только не забывайте, что **KranK** разговаривает с нами как **сценарист**. И хорошая история должна объяснять подобные факты несовершенства нашего мира строго логично, в своем контексте. Даже самые, казалось бы, скользкие моменты. В этом искусство сценариста.

Например, не совсем очевидны истоки желания некоторых представителей человечества покинуть Землю. Как-то ученые провели показательный опыт. В «центр удовольствий» мозга подопытных крыс вживили электроды. По ним проходил слабый электрический ток, если крысы нажимали специальную кнопку. При этом животное получало массу положительных крысиных эмоций. В результате все крысы очень быстро сдохли, поскольку не ели и не пили. Вся их крысиная жизнь свелась к единственному желанию — нажать на кнопку и «приторчать».

В «будущем» Периметра люди не склонны к аскетическому образу жизни. Совсем наоборот — они погрязли в поисках новых удовольствий. Что-то вроде конца Римской Империи, только все население планеты стало патрициями. Картина складывается мрачная, но совсем по другой причине, чем в киберпанковской модели. Такое положение ве-



■ KranK и George (директор «К-Д ЛАБ»).

«Игромания»: Фантастические рассказы из «Документальных свидетельств» наводят на некоторые мысли... Ты не планируешь в ближайшее время выпустить книгу по вселенной «Периметра»? Или объявить конкурс на лучшее литературное произведение по этой теме?

КранК: Вообще говоря, когда проект еще находился в разработке, было желание сопроводить выпуск игры полноценной книгой. Но сил не хватило, к сожалению. К подобным конкурсам же лично я отношусь с недоверием. Если речь идет о получении достойного результата, а не просто о завуалированной рекламной акции. Такие вещи нужно заказывать профессионалам.

А ведь вполне может случиться, что мы увидим на прилавках книжных магазинов историю о коварных Спиритах. Сюжет «Периметра» вполне способен снабдить зерослоем не один роман с продолжением.

щей породило движение **Исхода**, которое ставит своей целью переместить «здоровую» часть человечества на планету, сходную по условиям жизни с Землей. Исход вообрал в себя идеи христианства, и его новой доктриной стал лозунг «Путь чистых в рай».

[И]: По самому распространенному мнению, рай — это там, где «хорошо». Попавший туда проводит время в удовольствиях... Но зачем искать радость где-то в недрах спанжа, рисковать жизнью, преодолевать трудности и лишения, если на Земле поиски удовольствий возведены в культ? Не значит ли это, что «рай», по версии Исхода, это нечто другое?

[АК]: Не совсем так. Земляне, как только получили в руки соответствующие генетические инструменты, стали быстро терять первозданный человеческий облик, опускаясь в биотехнологический разврат. Именно это было формальной причиной Исхода для «праведников», стремящихся сохранить свои Богом данные тела (мы будем современниками этого конфликта, кстати).

Говоря же про версии «рая» Исхода, не нужно забывать, что истинные цели этой Экспедиции преследовались не людьми, а Спиритами. Люди в данном случае были скорее «вьючными животными каравана» Спиритов через опасную «пустыню» спанжа. То есть тот декларативный «рай» Исхода — это вполне сознательный обман. Люди часто дают себя обманывать, это тоже заложено в нашей природе. Тогда как в нашем



■ Михаил Пискунов приложил руку (и не одну) к сюжету «Периметра».

КНИЖНАЯ ЛАВКА



НАНО-ОФИЦЕР
© 2004 K.D. LAB. ВСЕ ПРАВА ЗАЩИЩЕНЫ.

случае и рай, и ад находятся здесь, рядом с нами, а не в облаках и преисподней.

[И]: Кстати, почему Исход основывался только на идеях христианства? Этому есть какие-то особые причины?

[АК]: Тогда уж на идеях иудаизма, скорее. Но это все лишь форма подачи, так как игра рассчитана в первую очередь на распространение в библейской цивилизации. Однако идеи пути и очищения, как мне кажется, свойственны всем системам верований людей. Но я бы не хотел здесь вдаваться в религиозные рассуждения.

НАХОДКИ «ПЕРИМЕТРА»

Когда **Фреймы** (гигантские корабли-города) ушли в бесконечную цепь пузырьковых миров, в течение одного поколения все обитатели потеряли свою индивидуальность: ФИО, воспоминания о генеалогическом древе, а главное — личную свободу. Каждый должен был стать безликой единицей своего города. Этому способствовала новая религия, которая получила название **Организм**.

[И]: Структура Фреймов очень напоминает устройство муравейника (да и сам корабль чем-то на него смахивает). В этом что-то есть? Ты считаешь такую форму общества более жизнеспособной?

[АК]: Наши человеческие тела тоже можно рассматривать, как огромные Фреймы. Некогда клетки собрались в одно целое и решили, что так им легче выжить и «достичь блаженного рая». И вот мы плывем сквозь наш персональный спанж, обладая единым сознанием Организма и получая на каждом шагу Скверну в ребро. Клетки рождаются и умирают ежесекундно. Они тоже живые. То есть ответ: да, в этом что-то есть и это жизнеспособно. Весь наш мир это доказывает.

Мировая фантастика не раз обращалась к теме единой цивилизации-организма. Вспомним разумный океан из «**Соляриса**» **Станислава Лема**. Только мало кто касался вопроса, каким образом шла эволюция в этих мирах. В «Периметре» же прослеживается полный путь человечества от индивидуальности к общему сознанию. Но не только.

Одной из самых интересных находок как сценария, так и игры в целом стало понятие «зерослой». На каждом из бесчисленных пузырьковых миров есть своя нулевая координата. Выровненная по этой высоте поверхность способна отдавать накопленную энергию. Кстати, разность потенциалов между различными точками поверхности, во всяком случае на Земле, действительно существует! Более того, считается вредным явлением в электротехнике (на километровой линии между крайними точками заземления может возникнуть напряжение в десятки вольт). Но энергия зерослая на много порядков выше. Чтобы ее получить, Фреймы вынуждены заниматься терраморфингом (выравниванием поверхности на высоте зерослоя). Вокруг этой идеи строится геймплей.

[И]: Не помнишь, как родилась эта идея? Что послужило толчком, как она изменялась?

[АК]: Очень хорошо помню. Когда мы делали «Вангеров», я написал, будучи тогда еще программистом, редактор ландшафтов Surmap. И там были интересные инструменты для редактирования поверхности, в том числе «выравниватель». Можно было водить по экрану мышкой, а под курсором в каком-то радиусе вещество динамично насыпалось и срывалось, доводя постепенно поверхность до идеально гладкой площадки произвольной формы. Так вот в какой-то момент я поймал себя на мысли, что мне очень нравится наблюдать за этим процессом. Загораживает при всей своей простоте.

Затем в голове возникла картинка, как на этом можно построить интересный игровой процесс, в котором отдельные юниты будут сновать туда-сюда с порциями грунта, постепенно выравнивая заданную область, по периметру которой будут бежать яркие огни, не дающие враждебным тварям проникнуть внутрь. То есть вначале это была именно такая вспышка, как будто я выхватил откуда-то это видение (кстати, там за периметром было темно). Ну а потом уже стало очевидным, что этот уровень напрямую завязан на добычу энергии. Это уже была скорее логика, связавшая все концы в один клубок.

Значит, все-таки это было озарением! Надо же, а я навскидку спросил. Обычно никто ничего подобного не помнит. Тем более после «Вангеров» прошло столько времени...



■ Защитники Города — частички общего организма Фрейма.

СОВЕТЫ НАЧИНАЮЩИМ

«Игромания»: Что бы ты посоветовал начинающим сценаристам? Каких ошибок следует избегать? На что обращать особое внимание? С чего вообще стартовать?

КранК: Подобное легковесное отношение к сценариям, если и имеет место быть, связано с прошлыми success stories типа первого Doom'a, когда история писалась в последний момент в readme-файле. Но эти времена давно прошли, особенно с появлением Half-Life. Ситуация безвозвратно изменилась, и действительно хорошие сценарии в играх — лишь вопрос времени. Профессиональные сценаристы доберутся (и уже делают это там, где им способны предложить достойное вознаграждение) и до игр. Другое дело, что наши интерактивные продукты — это не кино и не книги, прямое копирование их сценариев еще не гарантирует, что игра становится от этого интересной. Требуется существенная адаптация принципов создания иллюзий от человека пассивного к человеку играющему. А советы давать не люблю, не чувствую за собой такого права. Если решил стать сценаристом — будь им. Я не верю, что мы сами выбираем, кем нам быть. Вселенные делают это, не спрашивая нас.

Почему все успешные люди так не любят давать советы? И почему большинство посетителей любого форума знают ответы на все вопросы. Причем готовы советовать, даже если их никто об этом не спрашивает. Загадка. Видимо, люди живут в разных Вселенных.



■ От идеи до презентации игры — длинный путь.

П=ФАЙЛЫ

Потенциал вселенной «Периметра» — огромен. Дизайнеры получают полную свободу действий, поскольку не связаны жесткими условиями. Города-крепости перемещаются в иной вселенной, где каждый мир может принимать какие угодно формы и по различным закономерностям. Любая внешность местной живности (скверны) легко объясняется ее постчеловеческим происхождением. Обитатели городов запросто трансформируются под текущие нужды города...

Чтобы проникнуться атмосферой «Периметра», мало изучить сценарий. Очень рекомендую прочитать «Документальные свидетельства» из «П=Файлов». Во-первых, это интересные фантастические рассказы, во-вторых, откроете множество новых подробностей.

[И]: Андрей, тебе не кажется, что история «Периметра» слишком хороша для RTS? В этих рамках сложно реализовать все предоставляемые сценарием возможности. Вы не планируете сделать по вселенной «Периметра» 3D-action?

[АК]: «Слишком хороша» — так не бывает. Да и не нужно реализовывать все возможности, это как раз неправильно. Вселенная должна быть значительно больше, чем ее отпечаток. 3D-action пока не планируется. Кишка тонка.

Но главное слово все же, видимо, «пока».

[И]: После успеха «Ночного дозора» не могу не спросить, может быть, про экранизацию подумываете?

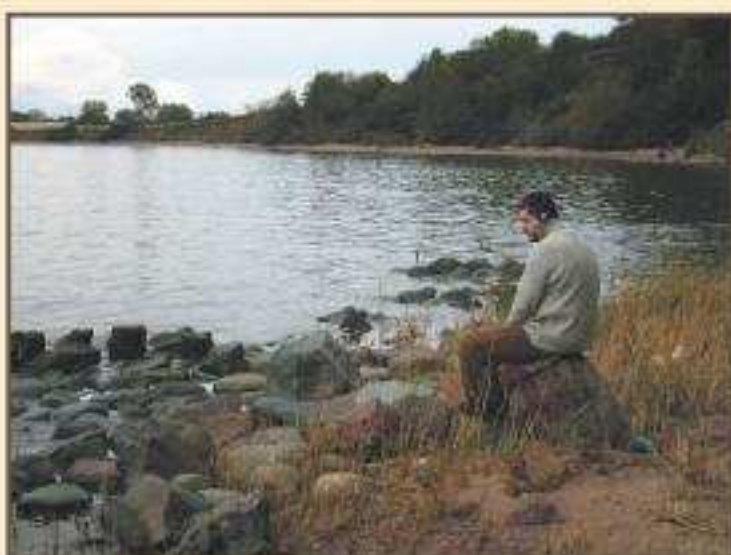
[АК]: Я — нет, не подумываю. Нахожусь в рамках коммерческой реальности и осознаю свое место. Но будущее — многогранно. Всякое может произойти...

Все-таки неспроста, ой неспроста сюжет «Периметра» прорабатывался столь тщательно... Не зря потрачено столько сил.

Очень широко распространено мнение, что сценарий компьютерной игры — чуть ли не самая легкая часть разработки. Действительно, вроде бы это так и должно быть — ведь для хорошего сценария нужна только голова да умение писать связные тексты. Но тогда почему хороших историй в играх по пальцам можно перечесть?

■ ■ ■

Вот и выяснилось, что спанж на поверку оказался не таким уж мягким. Идея игры родилась не в процессе длительных раздумий. Но мгновенное озарение — результат способности мастера видеть в обыденном нечто большее. Не счесть, сколько народу возилось с выравниванием поверхностей в различных играх. Мне и самому в Transport Tycoon Deluxe нравилось больше строить дороги, чем управлять дорожными перевозками. Но именно КранК увидел широкие перспективы и подумал о сюжете для новой игры. Только от идеи до истории целого мира — длинный путь. На всем протяжении которого придется очень много работать. ■



■ Свежий воздух и одиночество способствуют новым идеям.

ИГРЫ — ЭТО ПРОСТО

ОБЗОР DARK BASIC PRO

ВЛАДИМИР БОЛВИН

Кто в нашей стране не слышал иностранного слова **BASIC**? Наверное, слышали все, поскольку школьная программа «всероссийской компьютерной грамотности» настаивает на изучении основ программирования на примере этого языка...

Труд учителей информатики, особенно при отсутствии в школах компьютеров, благодарным не назовешь. Если в промежутках между уроками макраме, изготовлением табуреток и прыжками через «коня» ученики помнят из курса хотя бы название изучаемого предмета — три балла на экзамене уже, считай, честно заработано. А вот про «темного однофамильца» — **Dark Basic** — знают далеко не все. Хотя предназначен он для широкого круга любителей, поскольку позволяет... делать компьютерные игры.

Возможности весьма широки: поддержка **DirectX**, широкий набор различных типов данных и многое другое. Учитывая, что лицензионный пакет стоит недорого, это настоящая находка для всерьез увлекающихся созданием 3D-игр. Недавно вышла новая версия **Dark Basic Pro** (далее DB Pro), которую у нас распространяет компания «МедиаХауз». Тактико-технические данные у нового продукта очень заманчивые.

Мы попросили поделиться впечатлениями двух программистов, **Дмитрия Корабельникова** и **Владислава Яременко**, знакомых с «темным» предметом нашего разговора очень давно.

КЛАССИК ИЛИ ПРОФЕССИОНАЛ?

«Игромания» [И]: Многие уверены, что компьютерные игры делают только на C++ или Delphi. С **Dark Basic** знакомы далеко не все, поэтому первый вопрос — что это такое?

Владислав Яременко [ВЯ]: **Dark Basic** — это язык высокого уровня. Он максималь-

но понятен программисту. Поэтому программировать в этой среде разработки очень легко. Главной задачей, для которой создавался этот язык, были компьютерные игры. Причем разного направления и реализации — хоть в 2D, хоть в 3D.

Жанр не имеет никакого значения. Язык чрезвычайно прост в освоении, что обеспечивает его устойчивую популярность у начинающих программистов. Известно, что для разработки игры на «Си» или Delphi нужно знать множество вещей: это и DirectX последней версии, и ядро операционной системы, и много чего еще.

Кроме того, нельзя забывать про высокую стоимость этих пакетов разработки и лицензионных отчислений, если вы надумаете игру продавать. С **Dark Basic** (далее DB) все гораздо проще.

Дмитрий Корабельников [ДК]: Вообще, есть **Dark Basic Classic** (далее DB Classic) — очень оригинальный, но, к сожалению, не доведенный до ума язык программирования. С этим инструментом реально можно писать небольшие 3D-игры и музыкальные demo.

А есть DB Pro, который предназначен для более серьезных проектов. Однако он находится в стадии непрерывной доработки. Постоянно выпускаются пакеты обновлений, в которых убита очередная порция багов. Рекомендовать его «людям без интернета» по меньшей мере рискованно.

Тем не менее перспективы у DB Pro очень хорошие. Сам проект интересен попыткой авторов создать сообщество творческих людей, которых не устраивает потребительское отношение к компьютерам. Освоение DB в значительной мере осложняется как незавершенностью (пресловутыми «особенностями») самого языка, так и отсутствием нормальных учебников.

Но в целом это прорыв и пример того, как всего несколько человек из TGC противопоставили себя (или, по крайней мере, попытались) Microsoft с ее MS Visual Basic...

[И]: Нельзя сказать, что продукты DB совсем бесплатны, но \$25 за Classic и \$50 (у нас, в России) за Pro — это, конечно, не цена за лицензионный инструмент для разработки компьютерных игр. На чем же остановить свой выбор начинающему программисту для создания собственной игры?

[ДК]: Те, кто выбирает Delphi, Visual Basic и другие визуальные среды в погоне за «удобствами», идут по ложному пути. Эти среды разрабатывались программистами с помощью обычных консольных компиляторов как раз для облегчения работы. Однако дружелюбность и легкость программирования, которых ждали от визуальных сред, так и не были достигнуты. Скорее наоборот.

В то же время существует достаточно простой **Dark Basic**, на котором тоже можно делать игры. Язык здесь стандартный — Basic, хотя и несколько глючный. Разобраться будет несложно, ведь Quick Basic даже в школах преподают.

[И]: Раз **Dark Basic** существует в двух ипостасях, хотелось бы разобраться, что лучше?

[ДК]: Звук — одна из самых сильных сторон DB Classic. Система воспроизводит не только файлы WAV, MIDI, но и MP3. Конечно, Classic не может порадовать таким обилием полигонов при порядочном быстродействии, как это делает Pro. Чтобы получить 50 FPS для Classic, в сцене должно быть приблизительно не более 10000—30000 полигонов.

В чем преимущества Pro? Pro дает значительно более высокое быстродействие, чем Classic. Навороты вроде BSP-сцен, как в «настоящих» играх, или шейдинга и зеркальных отражений на блестящих поверхностях поражают... пока все это вдруг внезапно не перестает работать после очередного апдейта. Кроме того, код, который дает компилятор DB Pro, мягко говоря, великоват.

[ВЯ]: В конце 2004 года появилась DB SDK для C++, которая полностью копирует команды и функции DB Pro. Если кто не понял, поясню: «Си» ровно в два раза быстрее по сравнению с DB и в 1,3 раза — чем DB Pro. Развитие в нужную сторону налицо.

[И]: Судя по высказываниям специалистов, выбирать нужно исходя из жанра будущей игры. Для шутера лучше выбирать Pro. Он более быстрый. А для пошаговой РПГ — Classic, он более дешевый... При прочих равных условиях.



■ Группа Zone-X в полном составе. Слева — наш собеседник Владислав Яременко, справа — его соратник по «зоне» Ринат Халилуллин.



■ Именно **Dark Basic** помог выжить Дмитрию Корабельникову, когда у него были серьезные проблемы со здоровьем.

ЭФФЕКТЫ DB PRO

[И]: Что можете сказать о новой версии DB Pro?

[ВЯ]: Важные изменения коснулись интерфейса компилятора: он уже не выглядит игрушечным и не является принудительно полноэкранным. Теперь это нормальная программа, чем-то похожая на MS Visual Basic.

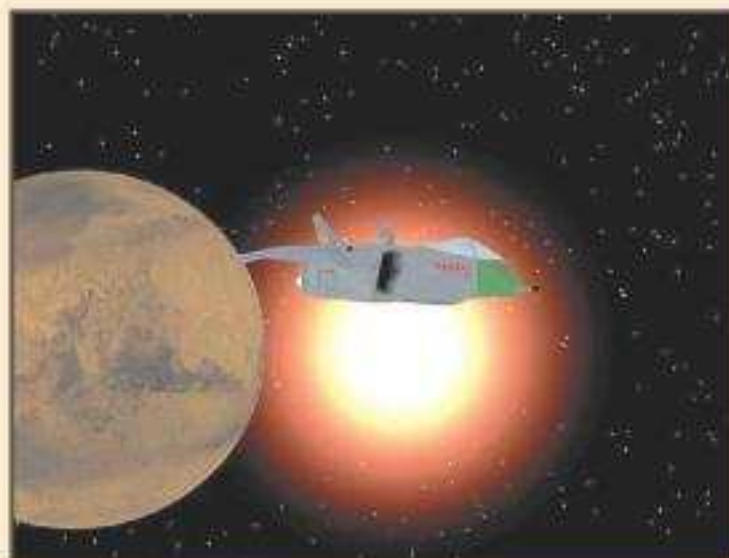
Функции, определенные в программе, хранятся в отдельном файле, как им и положено. Причем доступ к ним ничем не затруднен. Имеется пошаговый запуск кода для поиска ошибок, которые не смог найти компилятор. С недавних пор DB — расширяемый язык (раньше об этом можно было только мечтать). Функции, записанные в dll из специальной папки, можно применять как собственные функции самого языка.

Очень важным и нужным стало введение процедур просчета векторов. Теперь строить пути движения ИИ и направлять объекты будет намного проще. Не обошлось без модных ныне шейдеров, ведь с ними игры смотрятся куда интереснее и красочнее.

[И]: Classic работал под управлением DirectX 7. В описании к новой версии DB Pro тоже указан DirectX 7. Откуда же взяться шейдерам?

[ДК]: DB Classic совершенно точно работает под DirectX 8, а DB Pro — под DirectX 9. DirectX 7 — это были минимальные требования для DB Classic. Просто разработчики делают иногда очень интересные заявления. Сначала говорят, что последняя версия Pro поддерживает ТОЛЬКО самый последний DirectX, потом — о том, что старые библиотеки работать перестали (!!!), и в заключение обещают все исправить через несколько недель.

И такая ситуация продолжается достаточно долго. Так что если у вас есть возможность скачивать из Сети апдейты по 10-15 мегабайт каждые 2-3 недели, добро



■ Первые скриншоты космической аркады «Зона-X».

пожаловать в Pro-клуб. Pro позволяет делать более быстрые программы, использовать в них сложные сцены, но расплачиваться за это приходится тем, что игры идут только под DX 9, и многочисленными «выползающими жуками».

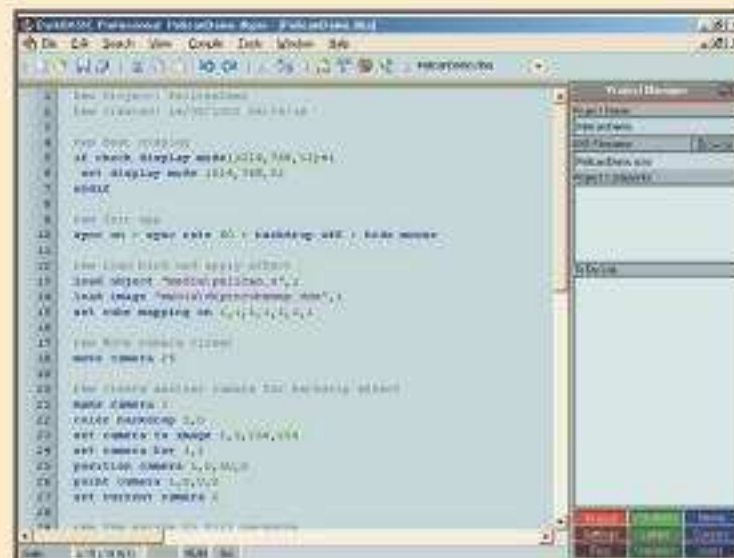
Общая рекомендация: если вы уже начали делать игру на Pro и добились определенных успехов, не спешите обновлять компилятор.

[И]: Значит, на DB все-таки можно делать игры самого современного уровня?

[ВЯ]: Не буду обнадеживать начинающих программистов, пока что DB Classic и DB Pro не всеисильны. Огромные проекты, вроде DOOM 3 и Half-Life 2, с этими инструментами не поднять. Зато для shareware- и freeware-проектов DB подходит идеально.

[ДК]: Да ну их совсем, эти новомодные игры... Идешь, идешь куда-то... То ли дело самому сделать простенькую игрушку, но со своей оригинальной идеей.

[ВЯ]: К тому же DB Classic и DB Pro позволяют вставить в свою игру очень красочные спецэффекты. Например, использовать технику пост-обработки (именно она делает сами по себе неприметные «Принц Персии: Пески времени» и «Схватку с судьбой» такими привлекательными).



■ Новая «одежда» Dark Basic Pro выглядит очень удобно.

Мы в одной стрелялке применили такой эффект, чтобы имитировать помутнение и двоение в глазах. Получилось неплохо. Наша последняя работа — космическая аркада с элементами РПГ. Это shareware-проект, и первые его скриншоты смотрятся не хуже какого-нибудь дорогого коммерческого продукта, написанного на «Си» или Delphi.

■ ■ ■

Конечно, Dark Basic — это не C++. Некоторые задачи ему пока не по плечу. Однако язык развивается, и новая улучшенная версия DB Pro — яркое тому подтверждение. Его простота, а также принудительное вложение основ за школьной партой делают его идеальным инструментом для начального постижения премудростей искусства программирования.

К тому же у него много преданных поклонников, которые всегда придут на помощь в случае затруднений, например, на www.darkbasicpro.ru.

Если тема создания игр на DB Pro вам интересна, пишите письма на ящик gamedev@igromania.ru (в теме письма обязательно укажите «Dark Basic»), возможно, мы запустим цикл материалов по написанию игры на DB. ■

МЕГАБАЙТЫ ДЕМО-СЦЕН

На Dark Basic можно творить не только игры. Есть такое искусство — создание демо-сцен. Вот сколько, по вашему мнению, положено занимать десятку минут графики и звука? К тому же весьма красивого? Много. А сценеры (люди, которые увлекаются этим искусством) способны упаковать эту красоту в сущие килобайты!

Штука в том, что видеоролики являются программами! И Dark Basic вполне подходит для их написания. Однако поразительно маленькие размеры, по словам Дмитрия Корабельникова, — всего лишь ловкий фокус и обман зрения:

«Вы наверняка видели работы известных сценеров, таких как, например, farbrausch (<http://www.farb-rausch.com/>). Что можно подумать, глядя на эти работы? — Этого не может быть, такой код не уместится в 64 Кб, никогда!

Эти «64k demo» по большей части содержат только данные, а код, который рисует все это великолепие, где-то хитро запрятан.

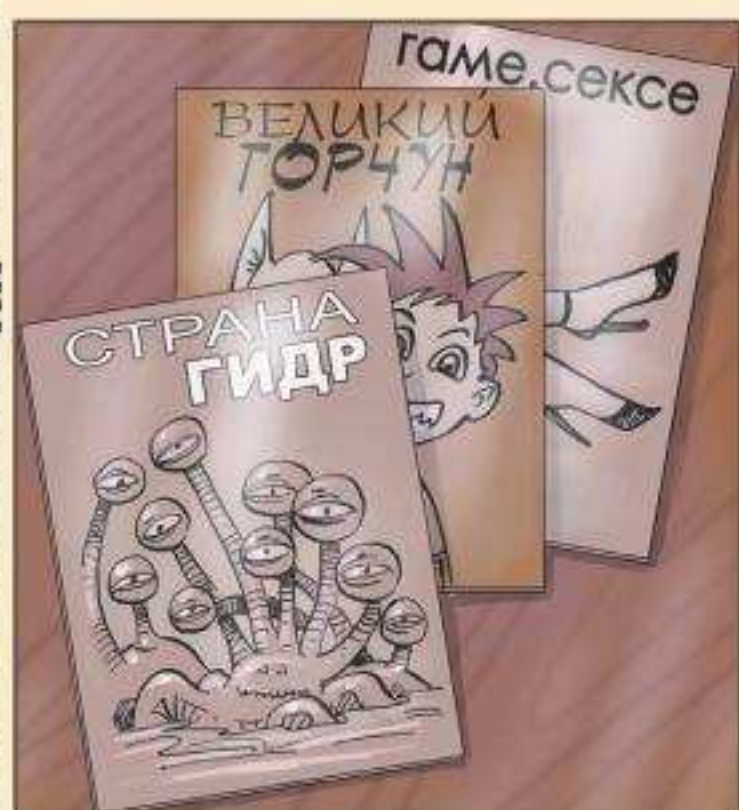
А как вы теперь посмотрите на такое утверждение: с помощью Dark Basic можно написать программу строк на 30-50, которая создает симпатичный техно-видео-эффект, играет замечательный техно-трек и при этом занимает... скажем... 30-40 Кб? И это можно сделать всего за 2-3 часа. (Крутые сценеры любят повторять: «А это мы сделали за 2-3 часа». Надо как-нибудь поглядеть на этот процесс.)



Разгадка трюка — рядом: вот он, DirectX, набор функций объемом во многие мегабайты. Достаточно только научиться вызывать эти функции, запустить язык программирования — и можно соорудить нечто такое, что мир ахнет... При этом программа окажется очень маленькой и будет работать на любом компьютере, на котором установлен DirectX. А у кого он, интересно, не стоит?»

ИГРОВОЕ РЕДАКТИРОВАНИЕ

АВТОР: ВЛАДИМИР БОЛВИН, АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ



ДИЗДОК «ГЛАВРЕДА»

Где взять: на наших CD/DVD

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Дизайн-документ игроманского квеста «Главред» для второй части «Космических рейнджеров», о создании которого мы говорили в двух последних выпусках журнала. Секретные материалы содержат в себе массу занимательных подробностей, которые интересны не только зарубежным шпионам, но и широкому кругу любознательных читателей.

Сколько камней было в мочевом пузыре Гитлера, страдал ли Черчилль свинкой и какова роль кариеса в смерти президента Кеннеди — все там есть. Однако такие материалы имеют одну неприятную особенность: их обычно никому не показывают, поскольку они секретны.

Крайне важная информация порой пылится в папках ведомственных архивов и ждет своего часа. Народ же теряется в догадках, строит беспочвенные предположения и вынужден довольствоваться недостоверными сведениями из желтой прессы.

Практически повсеместно в разряд секретных материалов попадает и документация к компьютерным играм. В лучшем случае она всплывает лет через пять (как было с Quake), когда уже никому не нужна. В худшем — хранится на жестких дисках разработчиков, пока HDD не скончается от естественной старости.

То, что попадает в Сеть, — либо случайная утечка, либо криминальная кража, либо урезанный по самое ценное куцый остаток, предназначенный для всеобщего обозрения. Диздок (дизайн-документ) — это святое. Именно в нем содержатся подробности, которые помогут понять, каким образом работает та или иная часть игры и, следовательно, воспользоваться опытом разработчиков в своих целях. Кто же из них в здравом уме будет свободно распространять такую важную информацию?

Но если что-то нельзя получить прямыми путями, всегда можно попробовать в обход. Например, на время стать разработчиком и узнать все изнутри!

Как уже известно постоянным читателям нашего журнала, на протяжении нескольких номеров шахтеры из рубрики «Игровой» оставили свои любимые занятия — вязание на спицах, надувание мыльных пузырей и даже игру в бирюльки — ради погружения в недра текстовых квестов «Космических рейнджеров 2» (далее KP2).

Под руководством бригады из **Elemental Games** разрабатывался **игроманский квест**. Шахтеры поменяли карандаши на кайло и героически прорубались сквозь завалы параметров и дебри логических отношений в поисках истины.

То, что удалось разглядеть в тусклом свете шахтерских фонариков и уложить в формат журнальных страниц, было поднято на поверхность и представлено вашему взору в апрельском и майском номерах за этот год. В первой части мы описали общие принципы построения текстовых квестов для KP2. Во второй — останавливались на некоторых особенностях нашего изделия.

По ходу дела и сам квест обрастал новыми возможностями и приобретал законченный вид. Немаловажным фактом, благотворно влияющим на конечные результаты, было то, что строительство велось не абы как, а исключительно по плану. Как заправские умельцы, мы сначала по всем правилам составили дизайн-документ и только потом принялись возводить строительные леса.

Но в отличие от нормальных разработчиков мы не собирались прятать от вас особо ценные подробности и с самого начала планировали выставить на всеобщее обозрение все обнаруженные секреты. Что и проделали после бессрочной командировки в космические недра. Вы найдете полный отчет о проделанной работе на нашем диске. Более того — документация содержит подробнейшие комментарии, и в отличие от диздочков реальных разработчиков ее можно понять не самому подготовленному читателю. Изучайте.

Надо сказать, что, помимо сведений о внутренней механике текстовых квестов KP 2, из нее можно получить некоторое представление о производстве компьютерного журнала. Пусть и немного упрощенное. Но вы ведь у нас догадливые?

Посмотрите, как реальные предпосылки становятся игровыми допущениями. Оцените, насколько непросто оказаться в шкуре главного редактора игрового журнала даже в условиях виртуальной безответственности. Ведь каждое действие, будь-то распределение журнальных рубрик или увеличение тира-

жа, выполняется строго по определенным законам, а вовсе не так, как с утра захотелось.

Игровая механика экономического сима должна отображать жизненные процессы, иначе в нее никто не поверит. Ведь моделируются реальные события. Геймер хочет выкинуть из журнала рекламу? Отлично — флаг ему в умелые руки. Но пусть готовится к падению журнальных продаж и оскудению редакционной казны.

Можно ли сделать так, чтобы этого не происходило? Можно, если не думать о реальных законах торговли или выдумывать свои собственные. Мы этого делать не стали, и вы можете в этом убедиться, заглянув в дизайн-документ. А заодно разберетесь, как торговые отношения становятся игровыми правилами.

Под каждое игровое событие нашего квеста подводится «историческая» база. И если новый редактор игрожура в лице геймера захочет, например, половину журнала отдать под новости, а вторую половину заполнить игровыми рецензиями — это ему даром не пройдет. Почему? Читайте. Секретные материалы в вашем распоряжении.

ВЕРДИКТ: Просто диздок, приоткрывающий завесы тайны над разработкой игровых проектов. Интересно почитать всем, даже тем, кто игровым никогда не увлекался.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: Предоставляем возможность оценить диздок — вам. ■

СТЕЛС-МАППИНГ

Где взять: С нашего DVD

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Практически сразу за релизом очередной части стелс-шутера **Splinter Cell: Chaos Theory** разработчики **Ubisoft Montreal** выпустили редактор карт для него.

Редактор представляет собой полноценную утилиту для разработки собственных уникальных карт. Можно как создавать уровни с нуля, так и изменять уже имеющиеся карты, делая из них свои собственные, мало чем напоминающие оригинал. Работать в редакторе удобно. Интерфейс эргономичен, количество менюшек строго в пределах нормы: ничего лишнего, но имеющегося хватает для весьма гибкой настройки уровня.

Не относящийся к самому редактору, но от этого не менее важный момент: на форуме <http://forums.ubi.com> постоянно обсуждаются вопросы картостроя для различных частей Splinter Cell. Если возникнут проблемы в процессе работы над уровнем, то всегда можно обратиться по этой ссылке.

ВЕРДИКТ: Отличный редактор для классной игры.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 8/10

Новая тактическая игра, в
разработке которой принимает
участие дизайнер серии
Jagged Alliance Шон Линг

БРИГАДА Е5 НОВЫЙ Альянс

WWW.E5BRIGADE.RU

Более тридцати
профессиональных наемников
и возможность найма
местных жителей>>

Более 30 уровней:
городские кварталы, открытая
местность, военные базы>>

Оригинальная система
организации действий,
режим "Умной паузы">>

Более 100 моделей
стрелкового оружия, а также
гранатометы, ручные гранаты и
холодное оружие>>

Три основные сюжетные линии,
а также возможность
играть по своему сценарию>>

ИГРЫ ДЕЙСТВИЯ

КАК РАЗРАБАТЫВАЮТСЯ ИГРЫ ЖАНРА 3D ACTION

КОНСТАНТИН АРТЕМЬЕВ

Экшены — едва ли не самый популярный жанр компьютерных игр. Велика и разнообразна армия этих генераторов адреналина: от простых бродилок-стрелялок до элитных «стелсов». Вспомните тот момент, когда вы прошли очередной шедевр вроде **Doom 3** или **Half-Life 2** и, откинувшись на спинку кресла, смотрели финальные титры. Наверняка одна из мыслей, посетивших вас тогда, — «А как же такие игры делаются?». Давайте разбираться.

ОТ ИДЕИ ДО ЗАБОРА

Любая игра начинается с идеи — сюжета или новой игровой концепции. В этот момент сама игра — не более чем туман в воспаленном воображении гейм-девелопера. Но идея уже есть. Задача следующих нескольких дней — заразить коллег, чтобы они во что бы то ни стало захотели воплотить идею на практике. После этого разработчики устраивают мозговой штурм на тему «а что это будет?».

Им надо решить несколько важных вопросов. Первый звучит так: какой будет основная канва игры? Это может быть ураганный экшен вроде **Far Cry**, аркадная веселуха по типу **Serious Sam**, сюжетный **Half-Life 2**, таинственный и жуткий **Resident Evil** или же знатный stealth-экшен из конюшни **Splinter Cell**. От идеи игры зависит практически все: образ главного героя, декорации к действию, графический движок и особенно точка, из которой игрок будет смотреть на окружающий мир.

Вот об этом последнем пункте стоит рассказать подробнее. Все экшены делятся на две большие категории: с видом от первого и от третьего лица. Особняком стоят игры с фиксированной камерой, вроде **Duke Nukem: Manhattan Project**, но их скорее можно отнести к современным инкарнациям платформенных аркад. От выбора положения камеры зависит восприятие игроком мира. Вид «из глаз» разработчики внедряют, когда хотят, чтобы игрок полностью отождествил себя с главным героем.

Вспомните, насколько вы вживались в образ, например, в **Half-Life**. Вид от третьего лица, напротив, идеален для игр, в кото-

рых главный герой — крайне харизматичная личность и в центре внимания игрока должно быть взаимодействие его с окружающим миром. Главные герои лучших представителей этого славного семейства становятся объектами культа и легендарными фигурами. За примерами далеко ходить не надо: шикающая полигонами в нужных местах **Лара Тумрайдеровна Крофт**. В играх от третьего лица герой подчас важнее остального мира. В таких играх главный спаситель человечества должен быть выписан просто идеально, иначе игроки этого не простят.

На том же мозговом штурме разработчики утверждают сюжет игры и торжественно рекомендуют его дизайнерам. Дизайнеры вооружаются карандашами и планшетами и рисуют скетчи, наброски персонажей, одежды, уровней. Но делают все это не столько для того, чтобы потом перенести эти наброски в реальность, сколько для того, чтобы выработать неповторимый стиль игры.

Когда после многочисленных проб и дизайнеры, и гейм-девелоперы, и директор проекта замирают в священном экстазе и тихо, с чувством произносят «Это оно!», разработка игры переходит в следующую стадию — подготовку дизайн-документа. В нем описывается абсолютно все, что имеет отношение к игре: меню, враги, оружие, уровни, музыка, даже консольные команды. В результате титанического труда на свет является пухленькая стопка бумаг, скетчей, фотографий с прослойками крошек от чипсов и пятнами от пива. Впрочем, последнее не обязательно.

Далее идет очень деликатная стадия: согласование проекта с издателем. Она сильно зависит как от разработчика, так и от издателя и отношений между ними. Скажем, подход к команде-новичку и маститым корифеям жанра будет разным. Тему взаимодействия разработчика с издателем мы осветим в одном из ближайших номеров, а пока давайте перейдем к святой святых — проработке геймплея.

ВЕРХНИЕ СЛОИ АТМОСФЕРЫ

В любом уважающем себя дизайн-документе всегда есть одна очень любопытная,

но неоднозначная глава. В этой главе разработчики описывают те ощущения, чувства и мысли, которые должны возникать у игрока во время прохождения их нетленки.

Это логикой мы оцениваем количество кадров в секунду, полигональность модели главного героя и разнообразие игровых целей. А вот удовольствие от хорошей игры мы получаем на эмоциональном уровне. Мы отождествляем себя с героем, переживаем то же, что и он. Мы вживаемся в игровую атмосферу и начинаем верить заэкранному миру.

Цель разработчиков — сделать именно хорошую игру. Именно поэтому они уделяют такое большое значение эмоциональной составляющей. Эта составляющая еще более важна в экшенах, в которых игровая атмосфера — главное героя. Это — игры-ужасники, где атмосфера нагнетается полумраками на опасность, нечеткими тенями, шорохами за спиной.

В стелс-экшене это охранник, появившийся, как черт из коробочки, за мгновение до того, как игрок хотел совершить перебежку из одного укрытия в другое. Это — бешеное стаккато сердца, когда пули решают тело боевого товарища, с которым вы прошли бок о бок с десятком миссий. Если игра вызывает такие эмоции — значит, она успешна...

Но представьте, что в том же ужастике хитроумные разработчики изобретательно пугают вас от старта до финиша, не давая ни секунды передышки. Игрок переживает бурю эмоций, но в конце концов обстановка постоянного страха становится привычной. На шорохи и тени уже не обращаешь внимания. Игра становится простой, понятной и... скучной.

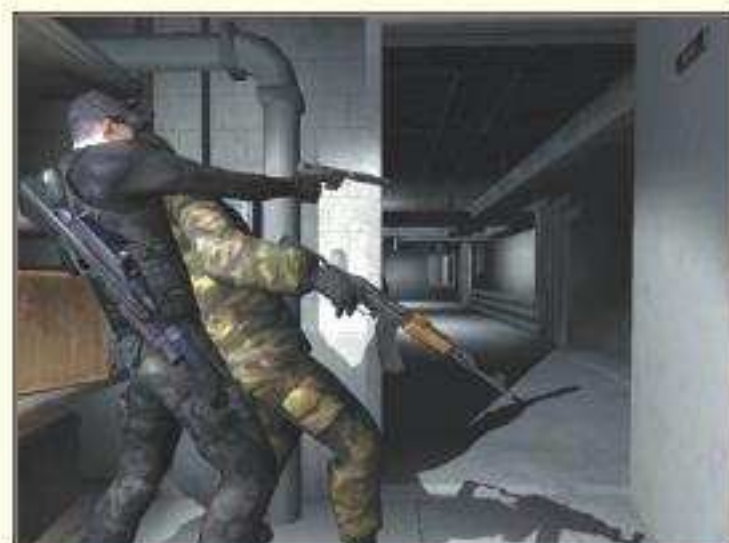
Почему? Да потому, что любая однообразность вредит игре. Пусть сценарист знает тысячу и один способ напугать игрока, но истинный мастер тот, кто сможет по-настоящему напугать его... тишиной. Разработчики экшенов как никто другой знают правила баланса. После каждого всплеска эмоций они дают игроку передышку, несколько минут покоя, чтобы перевести дух, мысленно



Во многих играх от третьего лица тщательно выписанные герои и героини становятся культовыми.



В играх с видом от первого лица игрок полностью отождествляет себя с главным героем.



В stealth-экшене главное — дать игроку побольше сценарных загадок.

сказать себе «Я сделал это!» и уже через секунду очертя голову броситься в очередной водоворот приключений. Опасности, страх, враги накатывают как волны, потом отступают и вручают игроку заслуженную конфетку. Это один из основных принципов построения игрового процесса, который разработчики позаимствовали у психологов.

ПОХОД В АРСЕНАЛ

Оружие — один из главных элементов экшена. И разработчики относятся к его созданию максимально ответственно. Ведь оружие — это не только средство уничтожения всяческой нечисти, это еще и предмет гордости и вождения игрока, а также источник львиной доли удовольствия от игры. В хорошей игре геймер новый ствол встречает боевым «Ура!» и всплеском адреналина, предвкушая, как он эту изящную ракетницу/дробовик/гранатомет использует в деле борьбы с мировым злом. Какие красноречивые ошметки полетят во все стороны...

Но как сделать так, чтобы трепет игрока не превратился в скучный зев и мысленный вопрос «Ну и зачем оно мне?» В первую очередь — оружие должно быть красивым. Помнится, глава одного из советских авиаторских КБ как-то сказал, что некрасивые самолеты не летают. Это в полной мере относится и к стволам. Разработчик не знает, как сделать красивым простой и незамысловатый армейский нож или мега-пулеплазмо-ракетомет? Тогда ему надо увольнять своих дизайнеров.

Но красивое оружие — только половина успеха. Любой ствол должен быть полезным, иначе арсенал игрока рискует превратиться в музей. В игре есть нож? Значит, должны быть такие места, где можно перерезать горло охраннику. Герой только что нашел вязанку новейших гранат с увеличенным радиусом действия? Значит, после очередного поворота вентиляционной трубы он должен оказаться за спинами десятка ничего не подозревающих врагов. Аккуратно выдергиваем чеку, кидаем гранату под ноги противникам, отползаем назад... Для геймера такие моменты — настоящее счастье.

Еще лучше — если появление каждого нового ствола будет обставлено как-то необычно, чтобы игрок запомнил этот момент и время от времени возвращался к нему в мыслях. Помните, как в первом *Half-Life* пе-



Только что вокруг была тишина, мгновение — и со всех сторон на вас прут монстры. Так создается атмосфера постоянного страха.

СКОЛЬКО ВЕШАТЬ В ГРАММАХ?



ред получением плазмомета, любовно прозванного в народе пылесосом за характерный звук, геймер становился невольным свидетелем того, как профессор объясняет офицеру принцип действия этого новейшего изобретения. Профессор предостерегает, что нельзя слишком долго задерживать палец на курке, иначе сей хитрый девайс взорвется. «Вы имеете в виду вот так?» — вопрошает незадачливый офицер. Затем игрок слышит оглушительный взрыв, двери открываются, и геймер получает новое оружие. Это — правильный подход!

Также очень ценится оружие, которое игрок получил после долгой и тяжелой битвы с врагом, который и стрелял из этого оружия. Игрок уже видел оружие в действии, направленное против него самого. И вот оно — укрощенное и готовое служить новому хозяину. Представьте, в каком удовольствии отказывают некоторые разработчики игрокам, просто «забывая» новый ствол на деревянном столике какой-нибудь караулки?

То же самое относится и к разнообразным шпионским высокотехнологичным девайсам, вроде дистанционных микрофонов и камер-жучков, которые можно бросить за угол. Самая большая ошибка, которую раз-



Если оружие не только подано в нужный момент, но еще и красивое — оно запомнится надолго.

работчики допускают в этом случае, — выдают геймерам новую игрушку на один раз, ради определенного сюжетного хода. Подслушали, о чем предводители двух кланов говорят в лифте, и всю оставшуюся игру занятая вещь валяется на дне рюкзака. Хорошие же разработчики дают возможность игроку снова и снова воспользоваться интересным приобретением. А еще лучше — пусть сам решит, что использовать в той или иной ситуации.

НА ЗОЛОТО!

Мы не будем описывать перипетии программирования экшенов — этому в «Игровое» посвящаются целые циклы статей. В конце же долгого пути, когда программисты ставят последнюю точку в коде, экшен, после бета-тестирования и контроля качества, уходит «на золото». Разработчики почивают на лаврах, раздают автографы и считают деньги, потоком льющиеся на их счета.

Казалось бы, все позади и можно отдохнуть спокойно... Но что это? У сценариста нездоровый блеск в глазах... У него опять появилась идея! А это значит, что снова все пойдет по кругу, и через год-другой на полках магазинов будет красоваться новая игра... ■



Высокотехнологичное оружие не появляется из ниоткуда — у него есть своя предыстория, которая тоже интересна игроку.

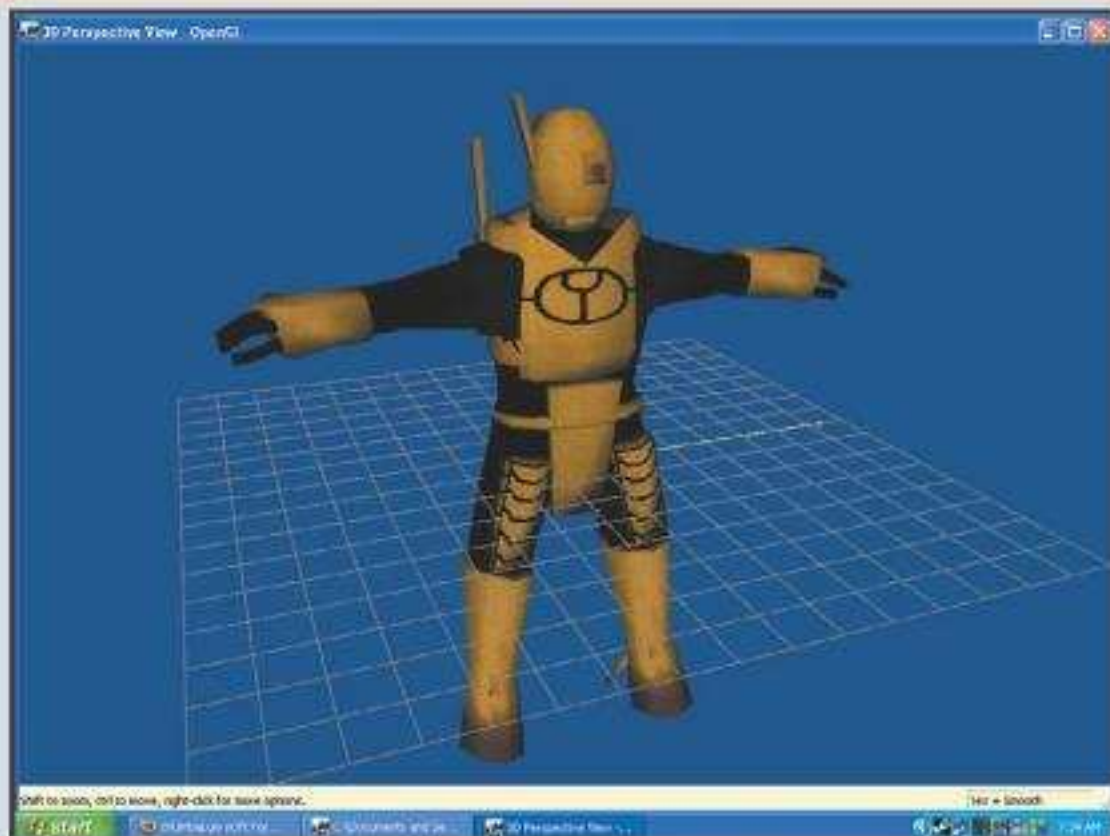


ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ ИГРОСТРОЙ

24 часа в сутки вопросы по созданию, модифицированию и вскрытию игр принимаются на адрес gamedev@igromania.ru

Я несколько раз встречал странное название «ragdoll». Я так понимаю, оно как-то связано с моделированием. Это движковый термин или он откуда-то из области игрового моделирования? Как сделать регдол самому?

Во многих играх часто используются шейдеры, вы сами об этом постоянно пишете. Объясните простому геймеру, как их увидеть. Например, я знаю, что в HL2 есть шейдеры, но сколько ни смотрел, так и не нашел их.



Ragdoll обеспечивает реалистичность движений персонажей в HL2.

Конкретно термин ragdoll используется компанией Valve применительно к движку Source. Суть технологии довольно проста. Персонаж разбивается на некоторое количество сегментов-моделей, движение каждой из которых описывается по собственному алгоритму. Движения персов после смертельного ранения не заскриптованы, а просчитываются в реальном времени.

За счет этого достигается плавность и реалистичность падения. Персонажи «валятся» на землю каждый раз по-новому. Для придания дополнительной реалистичности Valve встроили в свой движок дополнительную систему ограничения движения конечностей в основных суставах.

Вспомните UT2004 — там, по сути, работает та же система просчета гибели персонажей. Никаких скриптов, реальное время и очень симпатичные умирания героев. Но при падении тела в последнем UT выглядят как мешки с песком. Выгибаются и отскакивают самым неожиданным образом. Рука какого-нибудь робота может выгнуться назад в локтевом суставе, нога — вращаться в колене. Красиво, но нереалистично. За счет блокирования движений в суставах по некоторым осям Valve добились большей реалистичности.

О том, как самому сделать перса с системой ragdoll, например, для HL2 — в рамках ответа рассказать невозможно. Это материал минимум на 2—3 страницы.



Технология независимого просчета отдельных элементов модели может быть использована даже при анимации отдельных элементов головы персонажа.



Использование шейдеров при моделировании авто.

Удивительно, но игростроевский ящик буквально завален вопросами, касающимися шейдеров. Все стремятся их непременно увидеть, для чего тщательно рассматривают картинку на экране монитора, которую транслирует игровой движок. Товарищи, раз и навсегда вносим ясность. Причем на пальцах, так что, товарищи продвинутые разработчики игр, не сердчайте.

Шейдеры — это не деталь изображения на экране монитора. Шейдеры — это программы, созданные либо для обработки вершин полигонов (так называемые **вершинные шейдеры**), либо для работы с текстурами (так называемые **пиксельные шейдеры**). Шейдеры пишутся на специальном языке низкоуровневого программирования, позволяющем отдавать команды напрямую графической карте. Тем самым снимается нагрузка с процессора. Причем не какой-то маленький процент от общего числа расчетов, а довольно большой «кусочек».

В результате процессор занимается более важными задачами, а новейший 3D-акселератор работает с тем, с чем и должен работать, — с графикой. Если чуть углубиться в вопрос, то важно отметить, что вершинные шейдеры выполняются на этапе пререндеринга сцены, выводимой на экран, и теоретически могут эмулироваться программно (центральным процессором). На практике же это весьма ресурсоемко и проще использование шейдеров отключить вовсе, чем заставлять ЦПУ просчитывать такие объемы информации.

Пиксельные же шейдеры выполняются на последних этапах обработки сцены и могут быть реализованы в сцене только на аппаратном уровне. То есть без акселератора их никак не увидишь, да и с ним увидишь, только если конкретный аксель поддерживает конкретную версию шейдеров.

Если кратко, то выглядит именно так. Дальше можно расписывать детально, какие виды вершинных и пиксельных шейдеров бывают, но это уже тема для отдельной статьи. Главное, теперь вы знаете, что шейдер — это не какой-то конкретный графический эффект, а всего лишь «кусочек кода», который управляет графической картой компьютера. И проявляться на экране шейдеры могут в виде самых различных графических эффектов.



Демонстрация второй версии шейдеров в 3D Mark.

Вопрос месяца

Меня интересует музыка из игры NFS Underground. Мне она очень нравится, но я не знаю, как извлечь ее из игры, она сохранена в нестандартном формате.



Думаю, не откроем Америки, если скажем, что в NFS Underground представлена музыка на любой вкус. Причем в списке исполнителей фигурируют широко известные фамилии. Если вы относитесь к их почитателям или просто любите хорошую музыку, вам не обойтись без программки NFS Underground Music Extractor (переписывайте ее с нашего диска).

Пользоваться ею довольно просто. Сначала скопируйте файл STRM_Music_UG0_MB.ast из папки \<Каталог игры>\SNDSTREAMS в директорию, куда вы установили утилиту. Теперь в каталоге с программой наберите в командной строке следующее сочетание: nfsu_music.exe -1. В результате здесь же появятся все музыкальные композиции игры в виде файлов формата wav. Понятное дело, что все они могут быть воспроизведены в любом музыкальном проигрывателе. Наслаждайтесь прослушиванием этих великолепных треков. И не забудьте добавить их в свою музыкальную коллекцию.

Если же вы хотите кататься по ночному городу под любимую музыку или ваши уши устали от оригинального саундтрека, вам на помощь придет утилита NFS Underground Music Importer (также наличествует на нашем диске). Первым делом отыщите музыкальные файлы, которые вы хотели бы вставить в игру. Если они записаны в формате asf, работы у вас будет меньше (в этом случае можете сразу переходить к следующему этапу добавления в игру музыки, начинающегося с запуска файла NFSU Music Importer.exe). Если же они представлены wav- или mp3-файлами, тоже не беда: правда, тогда нужно будет их сначала перекодировать в asf-формат. Для этого запустите файл MCO Music Importer.exe, поставляющийся с программой.

и лежащий в zip-архиве. По сути дела, это отдельная утилита для конвертирования музыкальных файлов в формат asf, включенная в состав Music Importer. Возможно, она пригодится вам и при «вскрытии» других игр, использующих для хранения композиций этот же тип файлов.

В программном окне введите в поле **Convert File** путь файла, который вы хотите перекодировать в asf-формат. В ячейке **Output Folder** вы можете задать папку, куда будет помещен файл после конвертирования (в случае, если поле оставить пустым, новый файл отправится в каталог, где располагается исходный вариант трека). В следующем поле — **Song Name** — задается название песни. Что же касается небольшой менюшки, расположенной внизу окна под заголовком **Station Select**, то в ней вы должны пометить галочкой пункт **User**. Еще чуть ниже находится регулятор исходной громкости музыки — рекомендую выставить на максимум. Заполнив все перечисленные поля, жмите на кнопку **Import**. Буквально через несколько секунд в указанной папке образуется asf-файл с нужной вам мелодией.

Далее запустите основной файл программы, носящий имя NFSU Music Importer.exe. В появившемся окне выберите в списке трек, который вы желаете заменить, нажмите на кнопку **Import ASF Music Trek** и укажите затем путь asf-файла с интересующей вас песней. Чтобы добавить в игру еще одну или даже несколько композиций, повторно проделайте описанные в этом абзаце действия. Когда все новые треки будут в игре, воспользуйтесь кнопкой **Update Game Data**.

После этого играть станет еще приятнее, ведь теперь вы получите возможность гонять под музыку любимых исполнителей. Причем, когда она вам поднадоест, вы сможете легко обновить саундтрек игры. Как вариант, можно использовать композиции из других игр — например, из предыдущих частей NFS.



Star Wars

К ЮБИЛЕЮ ВЕЛИКОЙ ПОБЕДЫ НАД СИТХАМИ

В далекой-далекой и одновременно такой близкой нашему сердцу галактике наконец-то установился мир. Самая знаменитая мыльная опера завершена (хотя Лукас может выпустить еще одну трилогию... а потом еще, и еще, и еще...). За три десятка лет своего существования «Звездные войны» прочно укоренились во всех мыслимых медиах, в том числе и в компьютерных играх. Основательно порывшись у себя в памяти и распотрошив все интернет-архивы, мы составили для вас полный список всех SW-игр, вышедших на всех мыслимых платформах: от PC до кофемолок. Закройте глаза (читать можно и без них), доверьтесь своим чувствам — и may the Force, ситх ее побори, be with you!

Серия Star Wars: Return of the Jedi (1982—1995)

Жанр: Action

Издатели/Разработчики: Parker Brothers, Atari, Nintendo, LucasArts Entertainment и JVC Musical Industries / LucasArts Entertainment, Parker Brothers, Black Pearl Software, Sculptured Software и Domark

Платформы: Atari 2600, Atari 5200, ZX Spectrum, Amiga, Atari ST, Commodore 64, SNES, Game Boy



Star Wars: Return of the Jedi (Atari 2600)

Star Wars: Return of the Jedi: Death Star Battle — самая первая игра сериала, появившаяся на Atari 2600 в мохнатом 1982 году, представляла собой угарную космоаркаду, основанную на событиях Четвертого Эпизода. Пробираясь через заградотряды имперцев, весьма условно изображенные горстками разноцветных пикселей, игрок должен был добраться до второй, еще недостроенной «Звезды Смерти» и уничтожить ее. После первого прохождения открывались новые уровни сложности.

Return of the Jedi выдержала добрый десяток переизданий: в 1983 году — на Atari 5200, в 1984-м — на ZX Spectrum, в 1988-м — на Amiga, Atari ST, Commodore 64 и снова ZX Spectrum (на этот раз уже без подзаголовка Death Star Battle), в 1994-м — на SNES (уже в сильно переработанном виде — мощность железа-то подросла) и, наконец, в 1995-м — на Game Boy (два последних переиздания назывались уже **Super Star Wars: Return of the Jedi**). — *И.В.*

Серия Star Wars: The Empire Strikes Back (1982—1993)

Жанр: Аркада

Издатели/Разработчики: Parker Brothers и Domark / Domark и JVC Musical Industries

Платформы: Atari 2600, Intellivision, Game Boy, NES, SNES



Star Wars: The Empire Strikes Back (Atari 2600)

Какой бомбой может быть игра по кинолицензии, поняли еще много лет назад. Через два года после выхода на экраны **Star Wars: The Empire Strikes Back** на Atari 2600 и Intellivision была выпущена одноименная игра. За основу взяли самую эффектную сцену из фильма — атаку базы повстанцев «ходунями» AT-AT. Представить, как выглядела эта игра, зная возможности тогдашних игровых систем, совсем нетрудно: маленькая кучка крупнокалиберных пикселей, в которых с трудом угадывались очертания snowspeeder'a, двигалась справа налево и пуляла черточками в большие кучки пикселей, обозначавшие AT-AT.

В 1988 году стараниями фирмы Domark появляется еще одна игра (теперь уже на Commodore 64 и игровых автоматах) с таким же названием. Однако «начинка» у нее была уже совершенно другой. Из платформера игра превратилась в космический симулятор с векторной графикой.



Star Wars: The Empire Strikes Back (NES)

Цикл «Ответноударово» продолжился и в следующем проекте Domark, датированном уже 1992 годом (Game Boy). Игрок сражался от лица Люка Скайуокера, который огнем (бластерным), мечом (лазерным) и Силой прокладывал себе путь через полчища имперских солдат. В 1993 году Ubisoft (тогда еще Ubi Soft) перенесла ее на NES (Nintendo Entertainment System, или просто Dendy).

Еще через год увидела свет **Super Star Wars: The Empire Strikes Back** для новой консоли SNES. Графика шагнула далеко вперед, но игровой процесс в целом остался все тем же. — *И.В.*



Star Wars: The Empire Strikes Back (SNES)

Серия Star Wars: The Arcade Game (1983—1987)

Жанр: Аркада

Издатель/Разработчики: Parker Brothers / Atari Games, Broderbund Software

Платформы: Amiga, Atari 5200, Atari ST, Colecovision, Commodore 64, PC, ZX Spectrum, игровые автоматы



Star Wars: The Arcade Game (PC)

В 1983 году на Atari 2600, Atari 5200 и Commodore 64 стартовала серия, породившая, пожалуй, больше всего сиквелов и ремейков. В **Star Wars: The Arcade Game** воссоздавался кульминационный момент всей оригинальной трилогии — уничтожение первой «Звезды Смерти». От лица Люка Скайуокера игроки должны были прорваться на X-Wing'e через заградотряды TIE Fighter'ов и попасть ракетами в ее самое уязвимое место.

В 1984 году игру портировали на Colecovision, в 1987 году она добралась до Atari ST, ZX Spectrum, Amiga и PC. — *И.В.*

Star Wars: Jedi Arena (1983)

Жанр: Action

Издатель и разработчик: Parker Brothers

Платформа: Atari 2600

Начало 1980-х годов было эпохой Pong. В него играли все и вся. Своей собственной вариацией на тему разжились и «Звездные вой-

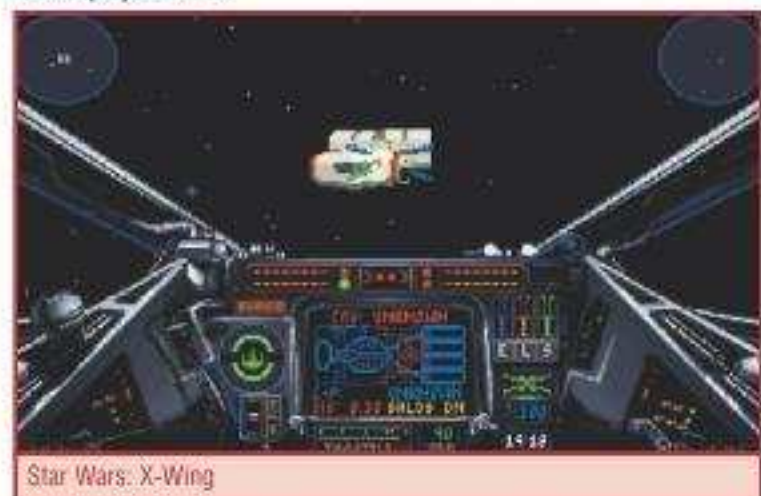


Star Wars: Jedi Arena

ны». Лазерный меч в **Jedi Arena** использовался не для шинкования врага в капусту, а для отбивания тренировочного шарика (с помощью такого же шарика Люка обучали в Четвертом Эпизоде — «Новой надежде»), чтобы задеть им противника. После каждого удачного попадания на счет игрока зачислялось одно очко. Тот, кто первый набирал три очка, выигрывал матч. — **И.В.**

Серии X-Wing и TIE Fighter (1992—1999)

Жанр: Космический симулятор
Издатель и разработчик: LucasArts Entertainment
Платформа: PC



Самая известная, самая популярная, самая долгоживущая и самая плодотворная (8 полноценных игр, не считая еще пяти «подарочных наборов», «коллекционных изданий» и тому подобного) серия игр по «Звездным войнам». Едва появившись на прилавках в 1992 году, космосим **X-Wing** буквально взорвал рынок. Подумать только — *серьезный* симулятор с векторной графикой, по мотивам популярнейшего кино, да еще и такого качества!

Практически все в этой игре было сделано на пять с плюсом. Взять хотя бы боевую систему: нам предлагалось не просто вертеть джойстиком и палить во все что движется, но и управлять множеством бортовых систем — распределять потоки силового щита, контролировать заряд батарей лазера, следить за системой навигации, торпедными пилонами, гипердвигателем, бортовым роботом... то есть не бездумно «палить», а играть в самый настоящий симулятор. Далее — самые что ни на есть серьезные миссии: внезапные атаки, конвойные эскорты, диверсии, десантные операции, а на закуску — собственноручное уничтожение первой «Звезды Смерти» (где в этот момент пребывает Люк Скайуокер — решительно непонятно). И даже пройдя игру до конца, можно было продолжать играть с удвоенным рвением: улучшать личные показатели в «рейтинге пилотов», попробовать завоевать все награды, выполняя всевозможные секретные и дополнительные миссии, идти, наконец, вверх по карьерной лестнице — от зеленого кадета до пилота-аса.

Неудивительно, что при таком бешеном успехе буквально через год на рынке появилось



Star Wars: TIE Fighter



STAR WARS: REVELATIONS



Вы, должно быть, уже не раз слышали о фильмах и мультфильмах по **Star Wars**, снятых фанатами. По большей части это довольно специфические зрелища, но иногда среди них попадаются настоящие жемчужины. Самый крупный проект такого рода — **Star Wars: Revelations** — был завершен в апреле. Сюжет **Revelations** повествует о событиях, произошедших сразу два аддона (**X-Wing: B-Wing** и **X-Wing: Imperial Pursuit**), а в 1994 году — полноценная вторая часть **TIE Fighter**. Из глобальных перемен — новый движок, из мелких — все остальное. На этот раз мы становились под знамена плохих парней и в перерывах между шикарными анимационными вставками разили повстанческую нечисть по всей галактике. Разить, правда, стало заметно сложнее: перед «икс-вингами» и другими кораблями повстанцев у большинства имперских истребителей было только одно преимущество — скорость и маневренность. Одно-два прямых попадания — и хлипкий «тай-файтер» бодро взрывался, не оставляя никаких надежд на успешное катапультирование. И снова слава, и снова рекордные продажи, и снова аддон — да какой! В **TIE Fighter: Defender of the Empire** было более двух десятков дополнительных миссий, новые корабли и множество других вещей, ради чего любой SW-адепт отдал бы последнюю рубашку.

После **TIE Fighter** — три года затишья, и лишь в 1997-м на рынке появляется нечто под названием **X-Wing vs. TIE Fighter**. Казалось бы, ну вот оно — наконец-то плохие и хорошие парни собрались в одной игре, и сейчас начнется такая раздача!.. К сожалению, не началась. На поверку **X-Wing vs. TIE Fighter** оказался исключительно мультиплеерной игрой, без единого намека на одиночную кампанию. Да и мультиплеер тот был, как бы это помягче сказать, не самым оригинальным. Осознав свою чудовищную ошибку, разработчики наскоро соорудили аддон **X-Wing vs. TIE Fighter — Balance of Power** с сюжетом и одиночными миссиями, но все это не то, ох, не то...



Star Wars: X-Wing Alliance

Наконец, спустя еще два года, в 1999 году, выходит глобальная работа над ошибками и последняя серия: **X-Wing Alliance**. На этот раз — с новым движком, полноценным сюжетом

между Третьим и Четвертым Эпизодами (когда Империя вела охоту на джедаев). Фильм снят профессиональным актером Шейном Фелуксом всего за \$20 тыс., однако уровень его технического исполнения выше, чем даже у многих коммерческих лент (примерно то же могло бы получиться у отечественных киношников, если бы они задалась целью снять собственный вариант «Звездных войн» и вложили в это \$5—8 млн). Съемки **Star Wars: Revelations** заняли два года, а участвовали в них люди со всех концов света (титры идут почти 10 минут!). Скачать фильм можно по адресу www.panicstruckpro.com/revelations/revelations_movie.html (самый легкий вариант весит всего 250 Мбайт).

том и до невозможности улучшенным мультиплеером. Если фанаты сериала когда-либо искали идеальную игру в этом жанре, то **Alliance** как раз такой и была. Поняв, что совершенство достигнуто, еще через год LucasArts издает редкий коллекционный набор всех **X-Wing**-игр (за обладание которым автор этих строк, между тем, готов расплачиваться чуть ли не царскими червонцами) и наконец-то успокаивается. Дело сделано — в истории **Star Wars**-игр оставлена жирная и крайне значимая веха.

Что же касается дня сегодняшнего, то потомков великой некогда серии на горизонте не наблюдается: космические симуляторы давно вышли из моды, и к тому же масштабные проекты вроде **X-Wing** слишком дороги — «рубить капусту» лучше играми других жанров. — **А.К.**

Star Wars Arcade (1993)

Жанр: Аркада
Издатель и разработчик: SEGA
Платформа: Sega 32X



Star Wars Arcade

Приложила свою руку к вселенной **Star Wars** и легендарная японская компания **SEGA**. В 1993 году на приставке Sega 32X вышла **Star Wars Arcade** — вещь простая, незамысловатая, но очень увлекательная. Действие игры начиналось с нападения на «Звезду Смерти», а следом шел набор самых ярких эпизодов из четвертой, пятой и шестой частей киносаги. Игрок же, как вы, наверное, поняли, управлял классическим **X-Wing**. Летать можно было и вдвоем: тогда один исполнял роль пилота, а второй — стрелка. — **А.А.**

Star Wars Chess (1993)

Жанр: Логическая игра
Издатель/Разработчик: Software Toolworks и Mindscape Inc. / Software Toolworks
Платформы: PC, Sega CD



Star Wars Chess

В начале девяностых на PC были крайне популярны игры разновидности **Battle Chess**. Для справки — это самые обыкновенные шахматы с интеллектом на уровне второразрядника, в которых вместо классических шахматных фигур — анимированные фигурки королей, рыцарей и прекрасных дам. Во время игры оные фигурки ходят по полю, шевеля ножками и гремя латами, а в случае столкновений разыгрывают маленькие анимированные драмы вроде «ладья насккивает на пешку и забивает ее булавой».

Так вот, **Star Wars Chess** — практически все то же самое, только вместо ферзей и королей тут — Люк Скайуокер, Хан Соло и Дарт Вейдер, а вместо пешек — безликие толпы R2D2 и имперских штурмовиков. В принципе, довольно забавно, если не считать, что это *самые обыкновенные шахматы*. Однако если вы всю жизнь мечтали посмотреть на то, как Чубакка вставляет пистоны Бобе Фетту или как СЗРО отвечает непечатного Дарту Вейдеру, то это однозначно ваш выбор. — **А.К.**

Серия Star Wars: Rebel Assault (1993—1995)

Жанр: Видеотир

Издатель/Разработчик: LucasArts Entertainment и JVC Musical Industries / LucasArts Entertainment

Платформы: PC, Panasonic 3DO, Sony Playstation, Apple Macintosh, Sega CD



Star Wars: Rebel Assault II — The Hidden Empire (PC)

1993 год. Расцвет популярности «видеотиров». Суть этих нехитрых забав заключалась в том, что игроку демонстрировался ролик с сотнями врагов, которых следовало отстреливать с максимальным остервенением. **Mad Dog McCree, Crime Patrol** — ветераны компьютерных баталий должны хорошо помнить эти игры.

Разумеется, без своего собственного тира не обошлась и вселенная «Звездных войн». Главной «завлекалочкой» **Star Wars: Rebel Assault** (вышла на PC, Apple Macintosh, Sega CD и Panasonic 3DO) была возможность «посмотреть еще немного фильма» — для съемки роликов привлекали тех же самых актеров, что и для оригинальной саги (I). В 1995 году на PC, «Макинтоше» и Playstation One появились **Star**

Wars: Rebel Assault II — The Hidden Empire. Игровой процесс мало чем отличался от первой части — чуточку повыше стало разрешение, чуточку получше качество видео, чуточку поразнообразнее оказались уровни. А потом компьютеры наконец-то научились отрисовывать по-настоящему красивую графику, и мода на «видеотиры» сразу утихла. — **А.А.**

Серии Dark Forces (1995-1997) и Jedi Knight (1998-2003)

Жанр: 3D Action

Издатель/Разработчик: LucasArts Entertainment / LucasArts Entertainment и Raven Software

Платформы: PC, Playstation One, Xbox, GameCube



Star Wars: Dark Forces (PC)

Star Wars: Dark Forces — первый опыт LucasArts в жанре экшенов с видом от первого лица, и опыт, надо сказать, более чем удачный. Умом, конечно, сейчас уже понимаешь, что в **Dark Forces** не было того, что сейчас называют «божьей искрой». Да, было 14 огромных уровней, были орды штурмовиков, супердроидов, были лазеры-шмазеры, термальные детонаторы... Однако был и никакой баланс, и одноклеточный геймплей, и огромные лабиринтообразные уровни (которые, кстати, стали визитной карточкой всех последующих SW-шутеров). Впрочем, по меркам 1995 года все это прокатывало на ура и вызывало у игроков исключительно свинячий восторг. Опять же — сюжет тесно переплетался с классической трилогией. Мы — некто по имени Кайл Катан, вольный наемник и большой друг Хана Соло, — по заказу повстанцев выкрадываем планы первой «Звезды Смерти», а затем подрываем производство супердроидов марки **Darktroopers** на имперском промышленном гиганте. В целом — здорово, но без затей.



Star Wars: Jedi Knight — Dark Forces II (PC)

Затеи начались со второй части — игры с очень сложным названием **Star Wars: Jedi Knight — Dark Forces II** (1997). Кайл, внезапно прознавший о фамильных джедайских корнях, находит в папином сундуке световой меч и отправляется разить имперских наймитов. По сравнению с **Dark Forces** — однозначный прорыв вперед. Полностью трехмерный (хотя местами и неказистый) движок, динамичный,

практически киношный сюжет (в видеовставках на фоне пререндеренных декораций играли самые настоящие актеры), опять же Сила — возможность метать молнии, подбрасывать гадов в воздухе или на расстоянии вырывать у них из рук пушки — и, конечно же, световой меч! Несмотря на то что в **Jedi Knight** было множество самого разнообразного оружия, после приобретения меча все эти жалкие пукалки ни разу не использовались.

Star Wars: Jedi Knight — Mysteries of the Sith (1999) — закрепление пройденного материала.Addon к **Dark Forces II**, который, по сути, был полноценной новой игрой, да и к тому же лишился приставки **Dark Forces**. Кайл, поддавшись соблазнам Темной Стороны, отходил на второй план, а первую скрипку играла уже его юная ученица («падаванша» вообще-то, но уж больно глупо это звучит) по имени Джейд. Пробиваясь сквозь огромные и нелогичные уровни, она крушила всех встречных-поперечных четырьмя новыми видами оружия, пятью новыми Силами и так далее. Видеовставок с живыми актерами, впрочем, уже не было — мода на «настоящее видео» в SW-играх окончательно прошла.



Star Wars: Jedi Knight II — Jedi Outcast (PC)

Наконец, в 2002-м, спустя три года после **Mysteries of the Sith**, появляется **Star Wars: Jedi Knight II — Jedi Outcast**, одна из самых великих (если не величайшая) SW-игр всех времен. Прощайте, самопальные движки — здравствуй, лицензия на **Quake III-engine**, а вместе с ней и ворох новейших спецэффектов, тотальные скрипты и вполне ньютоновская физика. Плюс — умопомрачительный сюжет о темном джедае Дессане, мечтающем о лаврах нового Императора, основательно заматеревший Кайл Катан, а также несколько знакомых по фильму персонажей вроде Лэндо Калриссиана или даже Люка Скайуокера (озвученного самим «кино-Люком» — Марком Хэммилом!). Ну и, конечно, мечи, мечи, мечи... До этого момента мир никогда не видел настолько бойкого, блистательного, отточенного и выверенного до последней запятой экшена. Даже ненавистники «Звездных войн» были в восторге от **Jedi Outcast** и его продолжения — **Jedi Academy**. Вот уже два года мы, затаив все на свете, ждем продолжения экшен-банкета с SW-мотивами. — **А.К.**

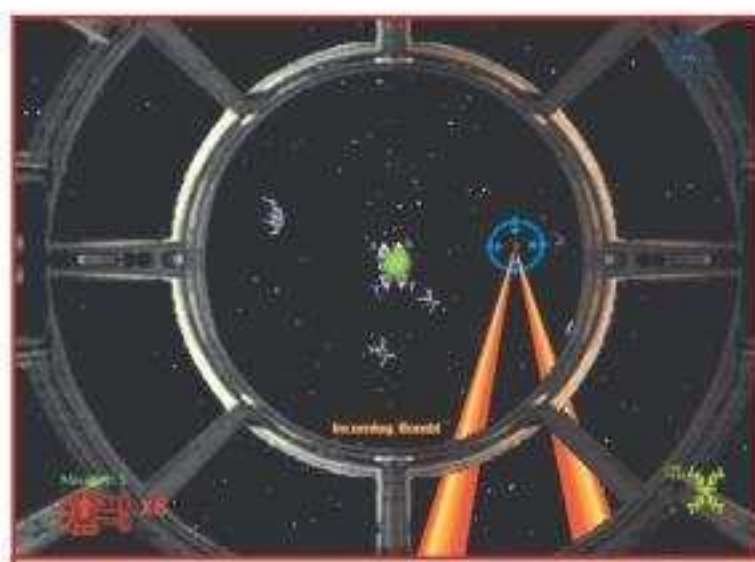
Star Wars: Shadow of the Empire (1996—1997)

Жанр: Action

Издатель/Разработчик: Nintendo и LucasArts Entertainment / LucasArts Entertainment

Платформы: PC, Nintendo 64

Выпущенный в 1996 году на Nintendo 64 экшен **Shadow of the Empire** был посвящен истории бывшего наемника Дэша Рендара,

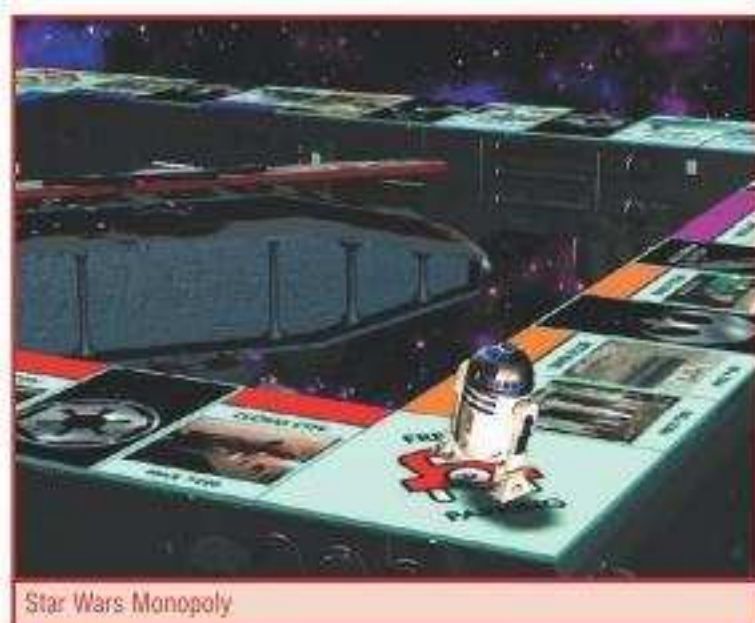


Star Wars: Shadow of the Empire (PC)

который примкнул к повстанцам и в компании с Люком и принцессой Леей разыскивал замороженного Хана Соло (сюжет утрамбовали в промежуток между «Империя наносит ответный удар» и «Возвращением джедая»). В финале ему предстояло разобраться с принцем Ксизором, вознамерившимся сместить Вейдера и занять его место. В 1997 году Shadow of the Empire перенесли на PC, но особого ажиотажа вокруг нее не было: игра получилась довольно средней. — **И.В.**

Star Wars Monopoly (1997)

Жанр: Логическая игра
Издатель/Разработчик: LucasArts Entertainment / Hasbro Interactive и Artech, Inc.
Платформа: PC



Star Wars Monopoly

Давным-давно в далеком-далеком государстве СССР случилась перестройка. А вместе с ней случились и другие замечательные вещи: «Дональды» со вкладышами, коммерческие ларьки, ручки с надписью Glasnost и игра «Менеджер», которая очень скоро украсила пол каждой второй советской квартиры. Смысл игры был очень прост — передвигать фишки по квадратному полю, приобретать и развивать различные предприятия и обанкротить в итоге всех конкурентов.

Многие, наверное, знают, что «Менеджер» произошел от популярной заморской забавы Monopoly. Один из плюсов «Монополии» — потрясающая адаптируемость. Хотите игру про русский бизнес и завод «Электросила»? Пожалуйста. Хотите про «Звездные войны»? Тоже без проблем. Собственно, Star Wars Monopoly стала чем-то средним между «Менеджером» и «Монополией». Игра вышла как в «настольном», так и в «компьютерном» вариантах. — **А.А.**

Star Wars: Yoda Stories (1997—1999)

Жанр: Головоломка/квест
Издатель и разработчик: LucasArts Entertainment
Платформы: PC, Game Boy Color



Star Wars: Yoda Stories (PC)

В 1997 году LucasArts вдруг прорвало «играми под Windows 95». Причем важно было не что выпускать, а под какой операционной системой все это пойдет. Так на свет появилась игровая мини-серия LucasArts' Desktop Adventures, состоящая всего из двух игр: одна про Индиану Джонса, а вторая вот — про мастера Йоду. Точнее, не совсем про Йоду, а про молодого Скайуокера, который под руководством мудрого учителя должен был пройти несколько серьезных испытаний, чтобы стать настоящим джедаем.

Выглядело действо примерно так: на маленьком экранчике в середине рабочего стола Windows бегал некий сгусток пикселей, который изображал Люка С. Периодически сгусток решал простые головоломки, разил сгустков-врагов и беседовал с дружелюбными сгустками о вечном. Как по геймплею, так и по графике весь этот цирк больше всего напоминал современные игры для мобильных телефонов. Выпусти разработчики Yoda Stories сейчас, да под Playstation Portable, был бы всепокоршащий хит. В 1997-м, да еще под PC — увы, увы, увы. А вот на Game Boy Color (1999) игра пользовалась некоторым успехом... — **А.К.**

Star Wars: Master of Teras Kasi (1997)

Жанр: Файтинг
Издатель и разработчик: LucasArts Entertainment
Платформы: Playstation One



Star Wars: Master of Teras Kasi

Первая и последняя попытка сделать файтинг по Star Wars. И это, наверное, к лучшему, ибо качество Master of Teras Kasi оставило желать и желать. На ринге дозволялось сражаться Люка, Лею, Хана Соло, Бобу Фетта, Чубакку, Дарта Вейдера и прочих SW-селебритиз, кроме, как ни печально, магистра Йоды. Несмотря на наличие лазерных мечей и Силы, разработчикам не удалось сделать игру ни интересной, ни сбалансированной. Графика и анимация были ниже среднего даже по меркам Playstation One. Плохие игры других жанров еще может кто-то купить — но плохие файтинги не нужны никому. — **И.В.**

Star Wars: Rebellion (1998)

Жанр: Стратегия
Издатель/Разработчик: LucasArts Entertainment / CoolHand Interactive
Платформы: PC



Star Wars: Rebellion

Стратегия повышенной ужасности, отчаянно косящая под Master of Orion. Менеджмент, дипломатия, сбор ресурсов — все первичные половые признаки глобальной стратегии были на месте. Не было лишь самого главного — интересного игрового процесса. К плюсам игры — относительно неплохие битвы в космосе, к минусам — все остальное. Особенно кошмарным был интерфейс, отжиравший больше половины экрана. — **И.В.**

Серия Rogue Squadron (1998—2004)

Жанр: Аркада
Издатель/Разработчик: LucasArts Entertainment, Activision и Nintendo / Factor 5
Платформы: PC, Nintendo 64, GameCube



Star Wars: Rogue Squadron III: Rebel Strike (GameCube)

Как в случае с большинством других SW-игр, события Rogue Squadron 3D приходится на тот период, о котором в фильме практически ничего не рассказывается (чтобы у сценаристов было пространство для маневра). В данном случае это временной промежуток между «Новой надеждой» и «Империя наносит ответный удар». После уничтожения «Звезды Смерти» Люк Скайуокер попадает в элитное звено Rogue Squadron, куда входят 12 лучших пилотов повстанцев. В составе этого эскадрона ему (т.е. игроку) предстояло выполнить несколько особо сложных заданий. Игровой процесс был вроде незамысловат (выбирай один из предложенных кораблей — X-Wing, Y-Wing, V-Wing, snowspeeder — и стреляй себе до посинения), но игру спасал истинно голливудский размах.

А потом... потом разработчики окончательно продали душу дьяволу в образе приставочного монстра Nintendo, и все их следующие части выходили уже только на GameCube. Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron II, выпущенный в конце 2001 года аккурат к за-

пуску «кубика», заработал титул одной из лучших игр всех времен, а вот **Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike** (2004) уже провалился: если вторую часть спасала бесподобная графика, то в третьей графика почти не изменилась (а геймплей остался тем же, что в *Rogue Squadron 3D*). Стало понятно, Factor 5 просто-напросто устала от *Star Wars*. — **И.В.**

Star Wars: Episode I — Gungan Frontier (1999)

Жанр: Стратегия
Издатель/Разработчик: LucasArts Entertainment / Lucas Learning
Платформы: PC



Появление в «Призрачной угрозе» забавного/идиотского (ненужное зачеркнуть) гунгана Джа Джа Бинкса вызвало такой вал негативных отзывов, что в LucasArts сразу решили отказаться от выпуска игр с его участием, хотя изначально такие планы наверняка были. **Gungan Frontier** стала одновременно пробным шаром и надгробным камнем на этой идее (ее выпустили одновременно с фильмом). В игре предлагалось взять под свой контроль популяцию ушастых рептилий и расплодить ее по нескольким планетам. По большому счету, это было нечто вроде *SimLife*, только про гунганов. — **И.В.**

Star Wars: Pit Droids (1999)

Жанр: Головоломка
Издатель и разработчик: Lucas Learning
Платформа: PC



А вот вам еще одна игра из подвида «вал непонятно чего после выхода на экраны «Эпизода I», на сей раз, впрочем, в весьма необычном для «Звездных войн» жанре. А если точнее, то — головоломка. Сюжет следующий: Уотто (это такой крылатый рабовладелец с Тагуина, который постоянно издевался над юным Скайуокером в «Призрачной угрозе»), заказал новую партию роботов-грузчиков (маленькие чудики с тазиками вместо головы из того же фильма), которых необходимо в целости и сохранности доставить в технический ангар.

Геймплей чем-то похож на древнюю головоломку **Lemmings**. Толпы роботов мечутся по экрану, а мы, расставляя всевозможные ловушки и ограждения, пытаемся повести их в нужном нам направлении. Просто и незатейливо, но если затянет — может увлечь на многие недели, ибо уровней-головоломок там было ни много ни мало три сотни. — **А.К.**

Star Wars: Episode I — The Phantom Menace (1999)

Жанр: Action
Издатель/Разработчик: LucasArts Entertainment / Big Ape Productions
Платформы: PC, Playstation One



Интерактивное экшен-приложение к «Призрачной надежде». **The Phantom Menace** — это **Star Wars Episode III: Revenge of the Sith**, какой она была бы шесть лет назад. Игрока облачали в шкуру Оби-Вана Кеноби, Квай-Гона Джинна, королевы Падме Амидалы или капитана Панаки, вставляли в зубы лазерный меч или бластер и отправляли крошить сотни врагов, периодически подсовывая в качестве завлекающего пряника нарезки кадров из фильма. Сюжетная линия один в один повторяла события киноленты и ничего нового не сообщала. — **И.В.**

Серия Star Wars: Racer (1999—2002)

Жанр: Аркада
Издатели/Разработчики: LucasArts Entertainment и Nintendo / LucasArts Entertainment и Rainbow Studios
Платформы: PC, Apple Macintosh, Nintendo 64, Dreamcast, Game Boy Color, Playstation 2



«Ни один кадр из фильма не должен остаться не обмусоленным руками игроделов! — кричал Жора Лукас на партсобрании в преддверии выхода «Призрачной угрозы», стуча по столу кованым тапочком. — Игроизирован должен быть каждый чих Энакина Скайуокера и его поделчиков! Слышите, каждый чих!» Распоряжение Жоржика было выполнено неукоснительно, и незадолго до появления фильма на прилавки спланировала **Star Wars: Episode I — Racer**. В основу игры был положен эпизод, где девятилетний Энакин Скайуо-

кер выигрывал соревнования на подах (консервные банки, способные развивать невероятную скорость). Неплохой видеоряд и безумные скорости (порядка 500 км/ч) пришлись по душе игрокам, и поэтому в 2002 году «лукасы» выпускают продолжение — **Star Wars: Racer Revenge** (исключительно на Playstation 2). Следуя духу и букве фильма, болиды не оснащались оружием, зато их выхлопами можно было повредить машины соперников. Выигранные деньги шли на апгрейд (размер выигрыша зависел от результата на финише: одолел одного соперника — получаешь 30%, двоих — 40% и так далее). Впечатление от **Racer Revenge** портили лишь проблемы с камерой и ее непродолжительность, в остальном же это была весьма приятная аркада. — **И.В.**

Star Wars: Anakin Speedway (1999) / Star Wars: Super Bombad Racing (2001)

Жанр: Аркада
Издатель/Разработчик: LucasArts Entertainment / Lucas Learning
Платформы: Playstation 2, PC



После того как по киноэкранам всего мира с грохотом прокатился Первый Эпизод «Звездных войн», народ понял, что нет веселее забавы, чем лихо носиться на «подах» (правда, что ли? — **Прим. ред.**). А все потому, что в «Призрачной угрозе» сопливый Энакин Скайуокер, еще не научившийся махать световым мечом и подкладывать с помощью Силы кнопки на стул магистру Йоде, увлекался относительно мирными занятиями типа гонок на упомянутых подах. Эти соревнования заняли в фильме около 20 минут экранного времени, поэтому разработчики тут же бросились делать игры на их основе. Так вот, **Anakin Speedway** — это незатейливая гонка для совсем маленьких детей. Вид строго сверху, архаичное 2D и незамысловатый геймплей. Все, что требовалось от игрока, — управлять одним из героев и нарезать круги, чтобы в итоге первым добраться до финиша.



Затем в кузницах той же конторы была выкована игра под названием **Super Bombad Racing**, суть которой была точно такой же, что и в *Anakin Speedway*, с тем лишь отличием, что на сей раз дело происходило в полном 3D, а графика была сделана в стиле аниме. Представьте только, в роли синеволосого Энакина игроки свирепо дрались за первое место с красноволосым Сибубой и рулили гротескного вида подами невероятно маленькими ручками. — **С.Ч.**

Star Wars: Force Commander (2000)

Жанр: Стратегия
Издатель/Разработчик: LucasArts Entertainment / Ronin Entertainment
Платформы: PC



Страх и ужас, которым мамы еще долго пугали малолетних стратегов, если те вдруг не слушались. Стратегий по *Star Wars* до этого практически не было, но после **Force Commander** возобладало мнение, что лучше бы их не было вообще. Страшная графика, кривая камера, море багов, но самое главное — никакущий баланс. Вместо ресурсов здесь были абстрактные кредиты, начислявшиеся за убийство врагов. Чем больше противников настрелял — тем больше у тебя денег на счету. В результате игрокам вместо того, чтобы посылать юнитов в бой, приходилось уныло шляться по карте и отстреливать случайных солдатиков (не дай бог подставишь своих — неприятель сразу получит экономическое преимущество). — **И.В.**

Star Wars: Demolition (2000)

Жанр: Action
Издатель/Разработчик: LucasArts Entertainment / Luxoflux, Inc.
Платформы: Playstation One, Dreamcast

Изобретательности LucasArts остается только завидовать: по сути, «лукасы» второй раз выпустили **Episode I — Racer**, но на этот раз со стрельбой. Обосновано это было следующим образом: упрочив свое положение, Империя за-



Star Wars: Demolition (Dreamcast)



STAR WARS НА МОБИЛЬНЫХ ПЛАТФОРМАХ

LucasArts всегда старалась охватить своими играми как можно больше платформ и охотно выпускала свои творения на портативных консолях еще с начала 90-х. Практически все они выходили только на Game Boy и его вариациях, причем большинство из них были всего лишь портами игр с «больших» консолей и PC. Выпускать эксклюзивные проекты начали лишь несколько лет назад: **Star Wars: Episode I: Obi-Wan's Adventures** (Game Boy Color, 2000), **Star Wars: Episode II — The New Droid Army** (Game Boy Advance, 2002), **Star Wars: Episode II: Attack of the Clones** (GBA, 2002), **Star Wars: Flight of The Falcon** (GBA, 2003), **Star Wars Trilogy: Apprentice of the Force** (GBA, 2004).

Мобильные телефоны не отстают: в феврале увидел свет пазл **Star Wars: Ask Yoda**, в мае — **Star Wars: Puzzle Blaster** (тоже пазл), на июнь запланирован **Star Wars: Battle above Coruscant**, в августе выходит **Star Wars: Republic Commando: Order 66** (порт сами понимаете чего), в ноябре — **Star Wars: Grievous Getaway** и **Star Wars: Battle for the Republic**, тогда



Star Wars: Republic Commando: Order 66 (mobile)

же, осенью — **Star Wars Trivia**, в декабре — **Star Wars: Jedi Arena**.

Nintendo DS и PSP эксклюзивными проектами еще не обзавелись — на них пока выпускают одни только порты.

претила гонки на подах и тем самым подтолкнула организаторов этих соревнований к дальнейшей «либерализации правил», точнее — к полной их отмене. Теперь на трассе можно было вытворять все что угодно. — **И.В.**

Star Wars Episode I — Jedi Power Battles (2000)

Жанр: Action
Издатель/Разработчик: LucasArts Entertainment и THQ / LucasArts Entertainment и HotGen Ltd.
Платформы: Dreamcast, Sony Playstation One



Star Wars Episode I — Jedi Power Battles (Dreamcast)

Типичный пример «игры по фильму». Стоило «Призрачной угрозе» отгреметь в кинотеатрах, как LucasArts подсунили фанатам то же самое, но в «игровой» версии. В **Jedi Power Battles** на выбор предлагалось несколько джедаев, в том числе и Оби-Ван Кеноби с Квай-Гонном Джинном — каждый с уникальным стилем боя. Ну а дальше начиналась стандартная зачистка уровней, забитых сотнями врагов. Больше ничего особенного в этой игре не было, поэтому она и прошла практически незамеченной. Да и рецензенты не порадовали **Jedi Power Battles** высокими баллами. — **А.А.**

Star Wars: Obi-Wan (2001)

Жанр: Action
Издатель и разработчик: LucasArts Entertainment
Платформа: Xbox

Obi-Wan с самого начала считался в LucasArts чем-то вроде нежелательной бере-



Star Wars: Obi-Wan

менности: делать игру надо, но как-то не особенно хочется. Ничего хорошего из этой затеи, конечно, получиться не могло. Версию для персоналок скоропостижно отменили (чтобы, наверное, не позориться) и выпустили **Obi-Wan** только на Xbox. Паршивенькая графика, уровни, похожие один на другой больше, чем солдаты армии клонов на Бобу Фетта, и общая сырость отпугнули большинство покупателей. Всего же, по примерным прикидкам, с игрой ознакомились 1723 человека. — **И.В.**

Star Wars: Episode I — The Battle for Naboo (2001)

Жанр: Action
Издатель/Разработчик: LucasArts Entertainment и Electronic Arts / Factor 5
Платформы: PC, Nintendo 64



Star Wars: Episode I — The Battle for Naboo (PC)

SW-конвейер работает непрерывно, а график местных VIP'ов расписан посекундно. Утром они летят на Татуин, после обеда принимают делегацию вуки, а вечером культурно ужинают в самом шикарном ресторане «Звезды Смерти» в компании высокопоставленных чиновников Империи. Когда SW-селебритиз заняты особенно плотно, а новую игру надо выпускать хоть плачь, на главную роль берут никому не известных статистов. В **The Battle for Naboo** таковым стал лейтенант Сайкс, который на протяжении 15 миссий оказывал самое активное сопротивление армии Торговой Федерации при вторжении на Набу. Бегать на своих двоих не пришлось — лейтенант был упакован в Flash Speeder. — **И.В.**

Серия Star Wars: Galactic Battlegrounds (2001—2002)

Жанр: RTS

Издатель/Разработчики: LucasArts Entertainment / Ensemble Studios и LucasArts Entertainment

Платформа: PC



Star Wars: Galactic Battlegrounds

Galactic Battlegrounds, пожалуй, первая и единственная SW-стратегия, которую можно назвать таковой (хоть и с натяжкой), а не «что это, блин, за ***** еще такая?!». По большому счету, со стороны LucasArts это был, конечно, низкий поступок — в эпоху повальной моды на RTS и на волне успеха **Starcraft** и **Age of Empires** выпустить ну очень похожий на две эти игры продукт, да еще и прикрываясь такой солидной лицензией.

Сюжет охватывал временной период всей классической трилогии плюс «Эпизода I» — мы могли воевать на стороне гунганов, Торговой Федерации, Набу, племен вуки (!), галактической Империи и повстанцев (а в аддоне **Clone Campaigns**, появившемся в 2002 году, еще и руководить армией клонов Старой Республики). Война велась по всем RTS-канонам: с базами, ресурсами, множеством пехоты, бронетехники и даже с участием героев вроде Дарта В. и других персонажей саги. На экране творились вещи, от которых у каждого настоящего SW-фаната туго сжималось сердце: армады AT-AT шли в атаку на повстанческие редуты, неповоротливые танкетки дройдеков являли лазерами «слоников» бедных гунганов, а над всем этим кружились стаи «икс-вингов» и «тай-файтеров». Если бы такое выпустить в наши дни, да на движке какого-нибудь **The Battle for Middle-Earth** — успех, мы готовы поклясться, был бы в разы больше. — **А.К.**

Серия Star Wars: Starfighter (2002)

Жанр: Космический симулятор

Издатель/Разработчик: LucasArts Entertainment / Secret Level

Платформы: PC, Xbox, Playstation 2



Star Wars: Starfighter (PC)

А вот грустная игра, о которой и вспоминать-то не хочется. Типичный представитель треш-семейства «игр-после-первого-Эпизода», которому до выхода пророчили чуть ли не титул наследника **X-Wing**. Задумка, конечно, была очень даже ничего — космосимулятор по мотивам «Призрачной угрозы», где игрок в роли одного из трех пилотов-истребителей Набу воюет с гадами из Торговой Федерации. И все бы хорошо, но проколов у этой игры было куда больше, чем достоинств: устаревшая по всем параметрам графика, дурацкое управление, бессвязные миссии и никакая динамика. А с таким багажом, как вы понимаете, не то что до «икс-винга», но и просто до звания хорошей игры дойти было очень и очень сложно. В том же 2002 году на Xbox и Playstation 2 выпустили продолжение — **Star Wars: Jedi Starfighter**, а вот оно как раз оказалось намного удачнее оригинала. — **А.К.**

Star Wars: The Clone Wars (2002)

Жанр: Action

Издатель/Разработчик: LucasArts Entertainment / Pandemic Studios

Платформы: Playstation 2, Xbox, GameCube



Star Wars: The Clone Wars (Playstation 2)

Средней паршивости экшен от нежно любимых нами австралийских аборигенов из **Pandemic Studios** (**Battlezone**, **Star Wars: Battlefront**, **Full Spectrum Warrior**). Большую часть времени игрок проводил в кресле какого-нибудь истребителя или танка времен клонических войн (в образе Энакина Скайуокера, Оби-Вана Кеноби или Мэйса Винду), воочию наблюдая за самыми крупными битвами между Республикой и Торговой Федерацией. Изредка разработчики давали возможность побегать и на своих двоих с лазерным мечом наперевес, но самой сильной стороной игры были все-таки боестолкновения техники. — **И.В.**

Star Wars: Bounty Hunter (2002)

Жанр: Action

Издатель/Разработчик: LucasArts Entertainment / LucasArts Entertainment

Платформы: Playstation 2, GameCube

Не успел суровый охотник за головами, наемник и вообще во всех отношениях нехороший человек Джанго Фетт как следует набедокурить во Втором Эпизоде «Звездных войн»,



Star Wars: Bounty Hunter (Playstation 2)

как тут же стал главным героем игры с красноречивым названием **Bounty Hunter**. Облачившись в скафандр, прикрепив на спину реактивный ранец и вооружившись до зубов всяческими бластерами и ракетницами, игроки слонялись по далекой-далекой галактике в поисках злодеев, за поимку которых вознаграждали кругленькими суммами. **Bounty Hunter** был в общем-то ничем не примечательным экшеном, где приходилось много бегать, прыгать и стрелять. Из болота мгновенного забвения ее вытягивали только качественные ролики. — **С.Ч.**

Серия Star Wars Galaxies: An Empire Divided (2003)

Жанр: MMORPG

Издатель/Разработчик: LucasArts Entertainment / Sony Online Entertainment

Платформа: PC



Star Wars Galaxies: An Empire Divided

Думал ли Джордж Лукас, когда создавал вселенную **Star Wars**, о том, что она идеально подойдет для создания MMORPG? Вряд ли — в те времена и слов-то таких не знали. Тем не менее Джорджик попал точно в «десятку»: сотни миров, множество рас, богатая и продуманная история — что еще нужно онлайн-гику?

Впрочем, **Star Wars Galaxies** повезло не только со вселенной — разрабатывать игру взялась **Sony Online Entertainment**, у которой уже был опыт создания удачных MMORPG (того же самого **EverQuest**, например). В «Сони» все сделали правильно — десяток непохожих друг на друга планет, восемь рас, огромное количество классов и профессий, продуманная система характеристик. Но самое главное — система взаимодействия между персонажами. Если в большинстве других онлайн-игр можно было неплохо жить практически не контактируя с другими игроками (точнее, не контактируя мирным путем), то здесь обойтись без этого уже было нельзя. Отлично получилась у Sony и экономическая система. Вы будете смеяться, но не так давно в игровом мире произошел настоящий финансовый кризис — деньги начали дешеветь, прямо как в августе 1998 года! Сотрудникам Sony даже пришлось нанять настоящих финансистов для того, чтобы они навели порядок в виртуальной экономике.

Через год после выхода игры появился первый аддон **Star Wars Galaxies: Jump to**

Lightspeed, где уже можно было сесть за штурвал собственного космического корабля. Второе дополнение, **Star Wars Galaxies: Rage of the Wookies**, сошедшее со ступеней в мае 2005 года, добавило в игру миссии о борьбе вуки против Империи.

Впрочем, не все так здорово, как выглядит на первый взгляд. Всего за несколько дней до написания этих строк случилось невиданное событие: в одном из игровых миров прошла самая настоящая... демонстрация. Игроки выступали против изменения боевой системы: по их мнению, сотрудники Sony решили превратить **Star Wars Galaxies** в подобие **World of Warcraft**. Реакция администрации была очень необычной: демонстрацию просто разогнали с помощью... боевых роботов! — **А.А.**

Серия Star Wars: Knights of the Old Republic (2003-2005)

Жанр: RPG

Издатель/Разработчик: LucasArts Entertainment / BioWare Corporation и Obsidian Entertainment

Платформы: PC, Xbox



Star Wars: Knights of the Old Republic II — The Sith Lords (PC)

Если в стройных рядах SW-игр кого-то до недавнего времени и не хватало, так это RPG. Восполнила этот пробел **Star Wars: Knights of the Old Republic**, вышедшая в середине 2003 года на Xbox, а через полгода и на PC. Что бы там ни говорилось о ролевой системе, интересном сюжете, хорошо проработанных персонажах и прочих глупостях, в первую очередь успех игры обеспечили шикарные диалоги и возможность разрешить практически любую проблемную ситуацию несколькими способами (выбирая разные варианты ответа во время разговора). По объему текстовой начинки KotOR вполне мог тягаться с **Planescape: Torment**, одной из самых удачных «болтологических» ролевых игр (а может быть, даже превосходил ее), причем абсолютно все диалоги были озвучены настоящими профессионалами.

Вторую часть, **Star Wars: Knights of the Old Republic II — The Sith Lords**, вытесали всего за год в стенах молодой компании **Obsidian Entertainment**. Сжатые сроки не позволили разработчикам внести хоть какие-то существенные изменения, и потому игра стала всего лишь сборником «more of the same». — **И.В.**

Серия Star Wars: Battlefront (2004—2005)

Жанр: Action

Издатель/Разработчик: LucasArts Entertainment / Pandemic Studios

Платформы: PC, Playstation 2, Xbox

Все-таки вселенная, сотворенная стариной Лукасом, на удивление адаптируема. В течение нескольких десятков лет после выхода первого фильма мы убедились, что по мотивам «Звездных войн» можно слепить и лихой 3D-экшен, и замороженную MMORPG, и даже



Star Wars: Battlefront 2 (PC)

«Монополию». А уж выстроить на этом фундаменте сетевой экшен, как мы узнали на примере **Star Wars: Battlefront**, вообще раз плюнуть. Простецкий геймплей не требовал почти никаких мозговых усилий. Выбрав сторону и класс своего альтер-эго (пехотинец, ракетчик и так далее), мы с героическими воплями «За Родину, за Вейдера!» и «Да здравствует товарищ Скайуокер!» бросались в самую гущу боя.

Воодушевленные успехом первой части, **Pandemic Studios** сразу же взялись за сиквел. Графика останется той же (основная платформа — Playstation 2, чьи графические ресурсы были исчерпаны как минимум год назад), зато появится целая куча новых классов и техники. Серьезной модификации подвергнется одиночный режим (будет даже полноценная сюжетная линия), станет возможным вести боевые действия в космосе. Понятно, что **Battlefront 2** не будет полноценной второй частью, а скорее окажется капитальным расширением первой. — **С.Ч.**

Star Wars: Republic Commando (2005)

Жанр: Action

Издатель и разработчик: LucasArts Entertainment

Платформы: PC, Xbox



Star Wars: Republic Commando (PC)

Пожалуй, одна из самых неоднозначных игр с приставкой «Star Wars». Здесь нет ни джедаев, ни световых мечей, ни золотых букв, улетающих в космос, ни даже любимейшей нам музыки. Есть только четверка республиканских клонокомандос, возглавить которую предстоит игроку. Для вселенной Star Wars игра совершенно нетипичная. На Xbox Republic Commando — это динамичный и захватывающий экшен. На PC — серая и безликая игра, безо всякого намека на тактику (какое к черту тактическое планирование, если все позиции заранее распределены дизайнерами, игроку нужно лишь ткнуть в них?!). Превосходная озвучка и отличный искусственный интеллект чуть-чуть скрашивали недостатки, в целом же игра получилась очень средней. — **А.А.**

Star Wars: Episode III: Revenge of the Sith (2005)

Жанр: Action

Издатель/Разработчик: LucasArts Entertainment / The Collective

Платформы: Playstation 2, Xbox, Nintendo DS, PSP, GBA



Star Wars: Episode III: Revenge of the Sith (Playstation 2)

Наш рулевой Александр Кузьменко еще несколько месяцев назад переполошил всю редакцию громкими заявлениями о том, что, дескать, с появлением **Revenge of the Sith** произойдет возрождение экшенов на основе Star Wars. Но — увы. На персонажах игра, похоже, так и не выйдет, но это, наверное, и к лучшему — консолистки от нее буквально желчью исходят. Короче говоря, это всего лишь невзыскательный экшен для самых оголтелых фанатов. — **С.Ч.**

Star Wars: Empire at War (2005)

Жанр: Стратегия

Издатель/Разработчик: LucasArts Entertainment / Petroglyph Games

Платформа: PC



Star Wars: Empire at War

Коллектив беженцев из **Westwood** и перебежчиков из **Electronic Arts** (которые раньше работали над **Red Alert 3**) стахановскими темпами сооружают, возможно, самую лучшую стратегию года и лучшую стратегию по Star Wars вообще. Помимо сказочно красивой графики, **Empire at War** может похвастаться весьма необычным концептом. Боевые действия идут как на поверхности планет, так и в космосе, причем стычки в безвоздушном пространстве выполнены не в 3D, а в куда более удобном «многоэтажном» 2D. Сюжет, втиснутый в промежуток между Третьим («Новая надежда») и Первым («Призрачная угроза») Эпизодами, призван разбавить уже известные нам события новыми подробностями. — **И.В.**



ДЕМО-ВЕРСИИ SW-ИГР НА НАШЕМ ДИСКЕ

На нашем диске вас дожидается целый батальон демо-версий игр по «Звездным войнам»: **Dark Forces**, **Episode I — Battle for Naboo**, **Episode I — Gungan Frontier**, **Episode I — Racer**, **Episode I — The Phantom Menace**, **Force Commander**, **Galactic Battlegrounds**, **Jedi Knight: Dark Forces II**, **Jedi Knight: Mysteries of the Sith**, **Jedi Knight II: Jedi Outcast**, **Pit Droids**, **Rogue Squadron 3D**, **Shadow of the Empire**, **Starfighter**, **TIE Fighter**, **X-Wing**, **X-Wing Alliance**, **X-Wing vs. TIE Fighter** и даже **Yoda Stories**.



ПОПСА И НАСИЛИЕ

ФОРУМ РАЗРАБОТЧИКОВ

Считается, что найти истину можно, опросив достаточно большое количество людей, подсчитав все «за» и «против» и сделав после этого правильные выводы. На деле же таким образом выясняется только степень распространенности тех или иных заблуждений. Любое мнение субъективно. Однако мнения специалистов субъективны в значительно меньшей степени: они знают, о чем говорят.

С этого номера мы начинаем публиковать мнения мэтров игровой индустрии по самым актуальным игровым вопросам. Это не просто интервью. Разработчики спорят друг с другом, отстаивают свою точку зрения или, наоборот, приходят к единому мнению. Эдакий открытый форум.

Каждый номер темы будут меняться. Сегодня разработчики обсуждают две мегаинтересные темы: что такое попсовые игры и насколько опасна жестокость в компьютерных играх.

Представление участников

Napalm — **Виталий Шутов**, президент **MIST land — South** («МиСТ ленд — ЮГ»). Руководит одной из самых перспективных российских команд. Компания появилась в 1996 году. С тех пор она успела порадовать сразу несколькими играми: «Код доступа: РАЙ», «Власть закона» и «АЛЬФА: Анти-террор». **MIST land — South** разрабатывает несколько проектов по известным франчайзам **Jagged Alliance** и **Disciples**.

Zorich — **Александр Зорич**, писатель-фантаст, которого с полным правом можно считать двуличным. Под этим псевдонимом скрываются два разных человека: **Дмитрий Гордевский** и **Яна Боцман**. Впрочем, не такие уж они и разные, на самом деле у них много общего: оба родились в 1973 году, оба кандидаты философских наук, оба преподавали в Харьковском университете. Неудивительно, что в конце концов они слились в едином творческом экстазе и выдали на радость читателям 13 романов. Самые популярные — «Завтра война», «Без

пощады», «Карл, герцог». Зоричи очень любят компьютерные игры и с недавних пор принимают участие в их разработке: сценарий «В тылу врага» писали именно они.

ChS — **Михаил ChSnark Пискунов**, ведущий сценарист «К-Д ЛАБ» и **KDVGames**. Любит медитировать (видать, от КранКа заразился) и знает в этом толк. Михаил уже 10 лет в команде «кадавров». На его счету такие проекты, как «Вангеры», «Самогонки», «Братья Пилоты 3D. Дело об огородных вредителях», «Круглый счет», «Периметр» (включая «Периметр: Завет Императора»).

Nek — **Юрий Некрасов**, директор **CrioLand**. Эта команда из Новосибирска работает над игрой «Завтра война» по одноименной эпопее Зоричей. Юрий отлично владеет компьютерной графикой, что мешает ему выполнять традиционные обязанности руководителя, но положительно сказывается на визуальной стороне игры. Юрий умеет совмещать рутинную работу с творческой.

Giraffe — **Алексей Савченко** из прославленной команды **GSC Game World**, которая если и нуждается в представлении, то только для самых дремучих людей: в их «Казаков» играли практически все, а **S.T.A.L.K.E.R.** так и вообще ждут миллионы.

Gusarov — **Дмитрий Гусаров**, глава **Elemental Games**. Название «Космические рейнджеры» говорит само за себя.



На счету Михаила ChSnark Пискунова из KDVGames — не только «Периметр»...

Gyv — **Глеб Яльчик**, руководитель игрового отдела **Create Studio**. Самый известный проект компании — **Smash Cars** — разошелся по всему миру, от Японии до США. Распространением их свежей игры — **American Chopper** — занимается **Activision**.

Alice и Ki — гейм-дизайнеры **Дмитрий Глазнев** и **Роман Волков** из компании «Бурют СТ» (**Burut**), выпустившей экшен **Kreed**.

«Игромания» — ну и, разумеется, мы, игроманьяки. Главный двигатель и автор идеи «Форума» — постоянный автор рубрики «Игрострой» **Владимир Болвин** (**Ballwin**). В роли мальчика на побегушках и консультанта, зарубающего на корню все бестолковые идеи, — **Алексей Макаренко** (Старпом).

Попсовые игры

«Игромания»: Что такое попсовые игры? Понятие очень расплывчатое. Что это значит для вас?

Gusarov: Для меня попса — это некий коэффициент: $K = \frac{\text{«массовость»}}{\text{«хардкорность»}}$. Скажем, **Civilization** игра хоть и массовая, но сложная для понимания. А вот формула **Need for Speed** куда проще. Получается, что она попсовая. Собственно, попса в моем понимании — это не хорошо и не плохо. Это показатель того, что игра массовая или, наоборот, ориентированная на узкую аудиторию.



Под именем «Александр Зорич» трудятся два писателя-фантаста: Яна Боцман и Дмитрий Гордевский. Они работали над игрой «В тылу врага».

«Игромания»: А массовость игры — разве не показатель ее популярности и, как следствие, попсовости?

Gusarov: На мой взгляд, сложная стратегия не может быть попсовой. Взять вполне успешный, но жутко хардкорный **Master of Orion 2**. Ну какая же это попса? А вот легкая стратегия вроде **Heroes of Might and Magic** — самое оно. Формула для обеих игр работает правильно.

ChS: Определять попсовость по сложности восприятия, по-моему, не совсем правильно. Вот, например, Бритни Спирз. Ее музыка нравится огромной аудитории. И при этом всякий упрекнет ее в попсовости. А есть, допустим, зверские металлисты, которых слушает лишь узкий круг людей. Можно ли назвать их музыку попсовой? В определенных случаях — да. И знатоки такой музыки видят за всем этим грохотом приемы, мотивы и настроение музыкантов. То есть сложность восприятия музыки, равно как и сложности управления игрой, определяют целевую аудиторию, но не пресловутую попсовость.

Массовость или качество?

Gusarov: Хорошо, но почему же в понятие «попса» вкладывают такой негатив? Если говорить об играх, то из-за того, что со временем игроки переходят в разряд хардкорных. В следующей части игры они сталкиваются с тем, что разработчик больше заботится не о них, а о каких-то новичках, которые толком играть не умеют. Сложность игры не растет вслед за повышением уровня игроков. Она остается прежней. Да, это обидно, но такова реальность. Опытным игрокам тяжело, рынок на них слабо ориентирован.

Zorich: Большинство людей никогда не упустят случая показать свое преимущество, жонглируя ярлыками. Если на форуме несколько человек сходятся в том, что такая-то игра — попсовая, между ними сразу возникает чувство общности. Но какое отношение к реальности имеют их рассуждения? Есть вполне объективные параметры. А есть — на уровне эмоций. Например, намерение срубить побольше денег, не вкладывая в игру ничего, кроме раскрученного бренда, вызывает острое желание назвать эту поделку обидным словом. С другой стороны, въедливый знаток истории назовет попсой и «**Блицкриг 2**», и «**В тылу врага**». Поскольку, видите ли, там монитор «Эребус» не так покрашен, а здесь — бронеплита на 5 мм толще. Это несправедливо. Попса — это не мелкие игровые условности, а навязчивая эксплуатация игровых штампов.

Nek: Однако потребителей это устраивает... Слово «попса» используют люди, претендующие на исключительное понимание в этой области. Так они обозначают свою «продвинутость». Многие популярные игры никто не назовет попсой, если в них использованы новые решения, которые двигают индустрию вперед.

ChS: Я же предпочитаю такой критерий: попсовость — это стремление понравиться аудитории (целевой), потакая ее текущему вкусу.

«Игромания»: Значит, чтобы сделать популярную игру, нужно угадать вкус этой аудитории? Но ведь, получается, любая популярная игра будет попсой? Выходит, **Unreal** — тоже попса?

Плагат или революция?

ChS: Один знаменитый художник сказал,



Гейм-дизайнер Дмитрий Глазнев, работавший на экшене Kreed.

что искусство — это либо плагиат, либо революция (это был Поль Гоген. — Прим. всезн. ред.). Попсовость как потакание текущим вкусам — самый верный путь к популярности. Но есть и другие пути: а) издевательство над текущими вкусами, противоречие им (пример из игровой индустрии привести, увы, не могу); б) создание нового тренда. Это та же Civilization или Unreal, раз уж о нем зашла речь. Каждый решает сам, по какому пути идти. Хватит сил и удачи пропихнуть революцию? Или лучше купить бренд? Или натуры обнаженной подпустить?

«Игромания»: Как по-вашему, попса и популярность — это разные вещи?

ChS: Да. Популярность — текущее положение продукта на рынке, а метка «попсовый» отражает подход создателя к производству игры. Это дело техники: знать, на какие раздражители реагируют массы, и открыто на них нажимать. Если максимально выпятить желание понравиться широкой аудитории, такое домогательство почувствует любой. И вождь ярык будет получен. Только продажи это не гарантирует. Очень легко переборщить.

Вы выслушали мнение грандов. Ярлык «попса» используют многие. Его применяют хардкорные игроки, говоря о продолжении какой-то игры. Его применяют новички, чтобы скрыть свою несостоятельность. И, как ни странно, его используют сами разработчики в определении некоторых игровых концепций. Однако их понимание изрядно отличается от общепринятого.

Может ли быть жестокий треш попсой? А почему бы и нет, если его авторы явным образом обращаются к «темной» стороне игроков. Вот и вторая тема для разговора...

Виртуальная жестокость

«Игромания»: Существует устойчивое мнение, что мораль геймеров и разработчиков компьютерных игр год от года падает. Кровь брызжет с экранов гигапикселями. Вместо разумного, доброго, вечного сеется человеческий ливер. Мертвечина правит бал на празднике смерти...

С другой стороны, нет достоверных доказательств, что насилие в играх как-то влияет на игроков. Если какой-то буйнопомешанный застрелил в Америке подружку после многочасового забега в **Counter-Strike**, то кто даст гарантию, что он не сделал бы этого, играя, например, в шахматы? Монументальные исследования заслуженных иностранных институтов не выявляют никакой зависимости меж-



Еще один дизайнер Kreed — Роман Волков.

ду уровнем агрессии игрока и временем, проведенным им за экраном монитора. Вопрос остается открытым. Так все же — влияет ли насилие в играх на агрессивность и психику игроков или нет?

Gyv: Нет, не влияет, но повлиять может. Мы читаем книги, в которых описывается насилие. Мы видим фильмы, в которых есть насилие. Мы смотрим новости, читаем газеты, слушаем рассказы знакомых и везде встречаем насилие. Чем игры лучше или хуже? Тогда надо запретить все.

«Игромания»: Так ведь смотреть в новостях про покушение на олигарха — совсем не то же самое, что самому нырнуть со связкой гранат под бронированный «мерседес». Уровень интерактивности не тот...

Gyv: Но тогда нужно понять, что значит эта самая интерактивность и есть ли она на самом деле. Точнее, отличается ли она принципиально от других форм развлечений или нет. Вот играют дети в войнушку... и никто не говорит, что это плохо. И взрослые развлекаются точно так же. Вот в пейнтболе, например, устраивают целые баталии с участием сотен человек — и опять же никто не говорит, что это плохо.

Интерактивность у этих развлечений, замечу, на самом высшем уровне, куда выше, чем в играх. Шум поднимают только чересчур заботливые родители, которые всеми правдами-неправдами хотят уберечь свое чадо от всего на свете.

Казуалы и хардкорщики

Giraffe: В принципе, любая сфера развлечения в наше время манипулирует такими вещами, как секс и насилие. Книжки, кино, музыка. С этим ничего нельзя поделать. Люди ищут выход накопленной энергии и готовы за это платить. С другой стороны, игры, переполненные насилием, влияют на подсознание, если насилие не абстрактно. Взрослый, опытный геймер, скорее всего, отфильтрует все это, а вот детям виртуальное насилие может и повредить.

Alice: Я против деления на казуалов и хардкорщиков. Особенно по вопросу агрессивности. Психика — она и есть психика. Ее восприимчивость к насилию не зависит от игрового или любого другого опыта. Допустим, серийный убийца садится играть в **Manhunt** — он что, много нового для себя откроет?

Nek: Человек в своей основе — хищник. Более-менее цивилизованным он стал совсем недавно. Биологический возраст вида существенно больше. Частью (хоть и небольшой) рефлексов, реакций и даже системой ценностей (!) человек остался зверем. Прятать это мож-

но, но глупо: где-нибудь все равно вылезет. Лучше эти элементы выводить из реальной жизни в виртуальную. Реальная жизнь — это тоже непрерывная борьба за существование.

«Игромания»: Значит, по-вашему, убийство виртуальных человечков не может заставить человека спустить курок, ударить ножом или битой в реальности?

Gyv: Психологи утверждают, что эмоциональное воздействие на человека зависит от трех факторов: важности случившегося (для него), удаленности от места события и расстояния во времени. То есть известие о смерти бабушки час назад и известие о том, что бабушка склеил ласты две недели назад, пока ты был в горах, — это две большие разницы.

Или вот другой пример — война в Югославии и войны Рамзеса II волнуют нас совершенно по-разному. Первую войну мы воспринимаем намного ближе. Вспомните, как интересно смотреть передачи с мигающей надписью «Live». В какую дрожь бросает при мысли, что именно в этот самый момент вон того человека застрелили. А в игре мы знаем наверняка, что это понарошку. Что «там никого нет»: хочу — выключу, хочу — еще раз увижу, как умирают 20 пикселей...

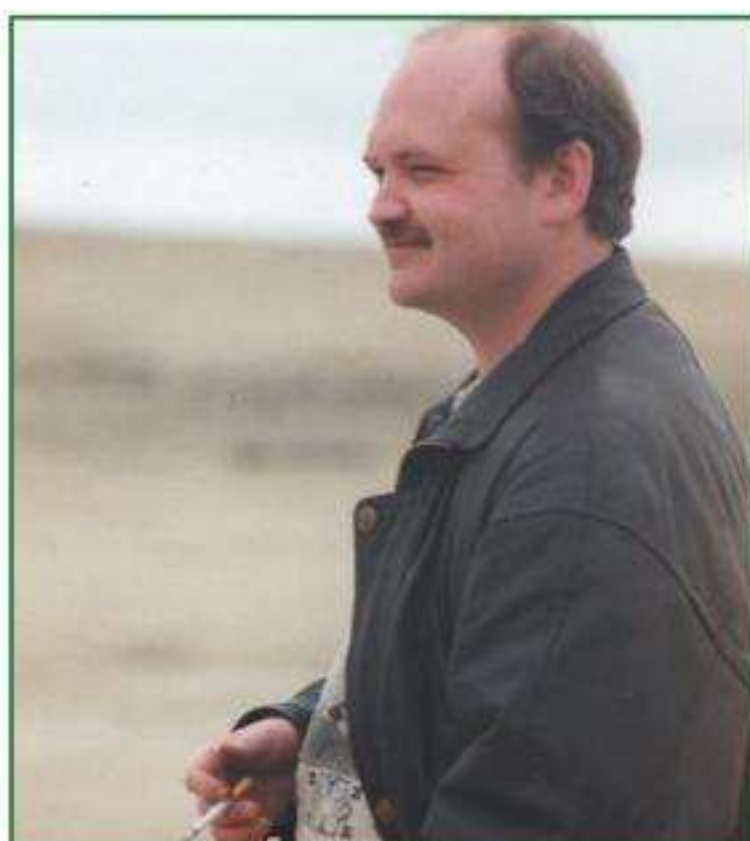
Реальность против виртуальности

ChS: Итак, мы договорились, что, убивая виртуальных человечков, игрок учится нажимать на кнопку мыши, а не спускать курки, бить ножом или битой. Это несколько разные моторные функции. Тем не менее проблема остается. Жестокость в игре, а тем более получение удовольствия от этого, может проявиться и в настоящей жизни. Расшатывание хилых моральных подпорок ни к чему хорошему не ведет. Игровой процесс отличается от пассивного созерцания жестокости, например, на экране в кино.

Gyv: Есть автоматический фильтр, который дает оценку опыту с точки зрения применимости ситуации к себе любимому. Фильтруются даже игры с псевдореальным окружением и огромным уровнем насилия, как в **Grand Theft Auto 3**. Мы видим, что происходящее совершенно неприменимо к действительности и потому квалифицируется подсознанием как «практической ценности не имеет». По этой причине мы с азартом пытаемся сжечь на время 100 китайцев из огнемета, не задумываясь, как воняют их горелые трупы.

Giraffe: Бояться стоит не того, что кто-то, переиграв в Counter-Strike, начнет делать то же самое в жизни. Бояться и запрещать надо игры, где насилие подается как холодное блюдо — со всеми подробностями, в сопровождении красочного звука, со смакованием деталей (*Manhunt, что ли?* — Прим. любопыт. ред.).

Gyv: Да, можно создать такую игру, которая будет оказывать сильнейшее воздействие на человека. Рецепт несложный: самоотжествление, реальные ситуации, реальные правила, сильнейшие эмоциональные посылы, желательные подсознательные, вроде страха. Человека можно свести с ума цветными пятнами и музыкой, значит, это можно сделать и игрой. Подобное надо считать скорее оружием и запрещать к применению «без назначения врача».



Юрий Некрасов, руководитель компании CrioLand. Их главный проект пока засекречен.

«Игромания»: А как определить, где кончается игра и начинается пропаганда насилия? Допустимы ли жестокие сцены с участием игрока в компьютерных играх? И кто в этом случае должен выступать цензором?

Giraffe: Да, нужно. Но необходимо устанавливать критерии этой жестокости и понимать ее корни.

Zorich: Я могу представить себе ситуации, в которых компьютерные игры приводят к насилию в реальной жизни. Но необходимы уточнения, и в них-то как раз вся соль. Строго говоря, любой контент виртуального пространства не связан напрямую с действиями человека в реальности. Более того, очень часто потребность в насилии можно хотя бы частично удовлетворить за счет компьютерной игры. Но трудно спорить с тем, что, если поиграться часиков 8-10 кряду, восприятие реальности меняется. И довольно сильно. И не в лучшую сторону. Если продолжать в том же духе несколько месяцев, можно кончить плохо (AAAA! Снимите с нас эти смиренные рубашки, мы докажем, что это не так! — Прим. возмущ. ред.). А следует ли вводить государственную цензуру на содержание компьютерных игр? По-моему, нет: достаточно самоцензуры разработчиков и, что важнее, издателей.

Мир чистогана и наживы

Ki: Слишком уж все правильно. Не забывайте, что мы живем, как было метко сказано, «в мире чистогана и наживы». До тех пор пока свинина будет приносить деньги, свиней будут резать. Пока не грянет гром (то есть пока издателя по судам не затаскают), мужик не перекрестится — будет клепать треш, как миленький. Разработчики тоже люди, им кушать хочется.

Napalm: Насилие — настолько заезженная тема, что добавить тут что-либо трудно. Но есть один нюанс. Насилие — часть культуры, а вот то, как оно подается, — вопрос уже именно внутренней цензуры разработчика.

Alice: Может, кто не в курсе, но мы зарабатываем деньги в индустрии развлечений. Человек сам выбирает, что ему покупать: хочется ему порносимулятор — пожалуйста. Детям до 16-ти «жест» не продавать. Вот и все.

Текущее положение дел вполне нормально, просто общество не до конца адаптировалось. Никто ведь уже не наезжает на порнофильмы. У них там даже свой «Оскар» есть



Дмитрий Гусев, глава Elemental Games и папа «Космических рейнджеров».

— приз за лучшую постельную сцену! Только представьте: выходит на сцену актриса в вечернем платье, берет игривую статуэтку, благодарит бога, маму и продюсеров. И все довольны.

Ki: К вопросу о самоцензуре — ха! Мы говорим о психах-геймерах, которые убивают своих друзей, обыгравшись, к примеру, в **Manhunt** (гм, мы тоже играли, но никого вроде не убиваем. Разве что авторов, не сдающих тексты в срок. — Прим. буйнопомеш. ред.), а подумайте о психах-разработчиках, которые такие игры делают! Кто их остановит? Сами? Совесть что ли заест?!

Giraffe: Само собой, мы зарабатываем деньги, но зарабатывать деньги любыми методами, на мой взгляд, неправильно. Игры — это социально-культурный феномен. Они не только являются продуктом общества, но и влияют на него. Я считаю, что любое вредное влияние нужно ограничивать. Государство должно регулировать доступ детей к играм с жестоким контентом (уж оно-то отрегулирует... — Прим. скепич. ред.), но не огульно — от этого пострадают и потребитель, и разработчик, — а с помощью команды квалифицированных экспертов и психологов.

ChS: Цензором должно выступать, разумеется, государство. Пусть разработчик делает, что хочет, а другие потом решают, как поступить с тем, что у него получилось.

Gyv: И что тогда смогут выпустить разработчики? Да все что угодно, хоть порнографию с расчлененкой, но пусть будут готовы к присвоению соответствующего рейтинга и продажам в магазинах по предъявлению удостоверения личности (а сейчас разве не так, по крайней мере, на Западе? — Прим. удивл. ред.).

Наше первое обсуждение завершено. Прочитав мнения разработчиков, вы, вероятно, обнаружили разницу между их и своими собственными представлениями... в первую очередь о самих разработчиках. Что делать — не все так просто, как кажется издали. А что вы думаете по этим вопросам и темам? Пишите нам в «Почту». Любое мнение субъективно, но истина, как известно, рождается в споре.

В ближайших номерах «Игромании» разработчики будут обсуждать уже совсем другие, но не менее актуальные темы. Оставайтесь с нами! ■

ТРУБА ЗОВЕТ!

Отправьте sms-ку с кодом игры на номер 3010.
После отправки с Вашего счета будет списано 2\$. Для получения игры стоимостью 4\$ необходимо отправить два sms.
* - все цены указаны без НДС
** - на вашем телефоне обязательно должен быть настроен WAP и GPRS



ТЕРМИНАТОР: ВОЗВРАЩЕНИЕ

Терминатор вернулся и битва разгорелась снова! В 2029 году машины правят миром и только один человек может спасти будущее человечества — если он спасет его в прошлом.
Это продолжение игры «Терминатор», снятой по одноименному блокбастеру. Еще больше действия, еще больше сражений! Тебе нужно будет пройти добрую дюжину миссий, чтобы найти все части от машины времени и спасти Сару Коннор в прошлом.

Цена 4\$. Для телефонов: Samsung X100, C100, X600, C110, E700, X450; Nokia 6230, 6610, 7610, 3100, 6100, 6600, 6260, 7210, 3220; Siemens CX65, M55, C65, S65; Motorola C650, C380, E398; SonyEricsson K700i, T630, T610
Код игры: 974381400002



METAL SMASH PINBALL

Выведите из строя гигантского робота в этой назлектризованной взрывными эмоциями охоте-игре пинбол. Уничтожайте обнаруженных врагов с помощью арсенала роботизированного вооружения в многоэкранном режиме. Проложите путь к победе, преодолевая взрывной фейерверк уровней игры с многочисленными новейшими функциями, такими как обновление вооружения, гигантские щиты или игра с несколькими шариками!

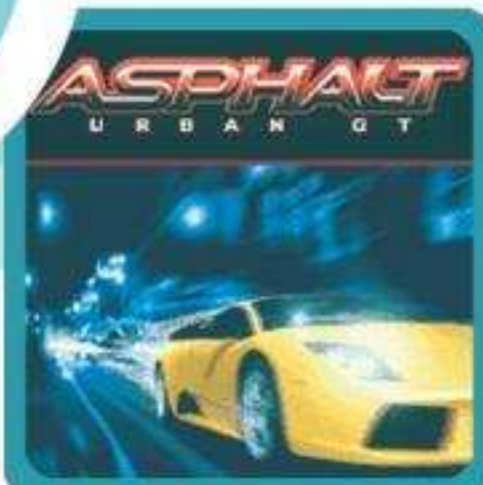
Цена 2\$. Для телефонов: Samsung X100, X600, E700, X450; Nokia 6230, 6610, 7610, 3100, 6100, 6600, 6260, 3510i, 7210, 3220; Siemens CX65, C65, M55; Motorola C650, C380, E398; SonyEricsson K700i
Код игры: 974374300002



КАРИБСКИЙ КРИЗИС

Мобильный «Карибский Кризис» — это шутер для мобильных телефонов, действие которого происходит в постапокалиптической вселенной компьютерной игры «Карибский Кризис». В течение пяти увлекательных миссий, вам предстоит выполнить пять стратегически-важных задач.

Цена 2\$. Для телефонов: Nokia 3100, 3200, 6100, 6230, 6600, 6610, 7210, 7610; SonyEricsson K500i, T610, T630, Z600; Samsung C100, C110, X100, X450, X600; Motorola C380, C650, E398
Код игры: 971143300002



ASPHALT URBAN GT

Стань вихрем, который мчится по ночным дорогам! Стань звездой в сияющем Asphalt Urban GT, одной из самых потрясающих мобильных гонок. Asphalt Urban GT™ предлагает тебе 8 трасс по мотивам реальных мест, где проходят гонки. Каждая трасса — это уникальная графика, различные туннели и подъемы, с которых можно выполнять впечатляющие прыжки на машине.

Цена 4\$. Для телефонов: Motorola C380, C650; Nokia 3100, 3200, 3510i, 6100, 6230, 6600, 6610, 7210; Samsung E700; Siemens C65; SonyEricsson T610, T630
Код игры: 969897100002



КТО ХОЧЕТ СТАТЬ МИЛЛИОНЕРОМ?

Испытайте себя в одной из самых популярных викторин в мире! Проверьте свои знания и ответьте на все вопросы в захватывающей игре «Кто хочет стать миллионером?» Версия этой игры для мобильных телефонов сохраняет все особенности телевикторины: подсказки 50/50, звонок другу, помощь зала.

Цена 2\$. Для телефонов: Nokia 3100, 3200, 3510i, 6100, 6230, 6600, 6610, 7210; Samsung E700; Siemens C65, CX65, CX65, CXT65, CXV65, M65; SonyEricsson K500i
Код игры: 972643200002



БЛЕЙД: ТРОИЦА

Мобильная игра по мотивам блокбастера «Блейд: Троица». Попробуй стать самим Блейдом — получеловеком-полувампиром в этой разрушительной битве с самим создателем вампиров! Ничто не может остановить тебя и твою напарницу, прекрасную Звигейл — ни удар мечом, ни горячая порция серебряных пуль.

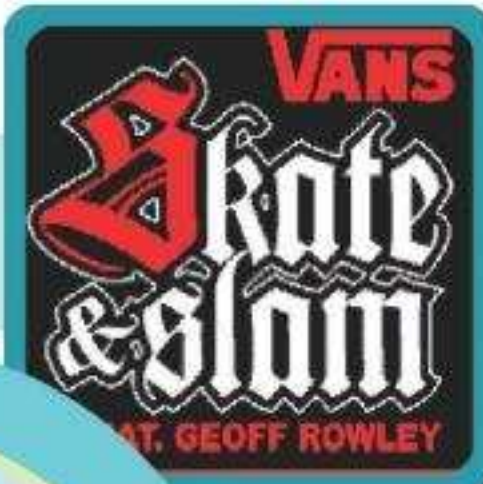
Цена 4\$. Для телефонов: Nokia 6230, 6610, 7610, 3100, 6100, 6600, 6260, 7210, 3220; Samsung X100, C100, X600, C110, E700, X450; Siemens CX65, M55, C65, S65; Motorola C650, C380, E398; SonyEricsson K700i, T630, T610
Код игры: 975324900002



ПИРАНИЯ

Перед вами — J2Me-версия сверхпопулярной SMS-игры «Пирания». Закачай игру и погрузись в пучины морской битвы! Захватывающая, красочная аркада на морском дне. Ешь всех, кто меньше тебя размером и набирай вес. Кроме опасности быть съеденным, тебя подстерегают морские ежи и ядовитые медузы!

Цена 4\$. Для телефонов: Nokia S40, S60; Siemens C60, C65, CX65, M55, M65; Samsung C100, E700, X100, X600, X450; SonyEricsson K500i, T610, T630, Z600; Motorola C380, C650
Код игры: 973172400002



VANS SKATE & SLAM FEATURING GEOFF ROWLEY

Экстремальная игра для всех любителей скейтборда. Знаменитая команда приглашает тебя в свои ряды. Но при условии, что ты пройдешь все задания!

Цена 4\$. Для телефонов: Motorola C380, E398; Nokia 3100, 3200, 3510i, 6100, 6230, 6600, 6610, 7210; Samsung E700; Siemens C65, CX65; SonyEricsson T610, T630
Код игры: 971295300002



WAR 2056

War 2056 — военная real-time стратегия, включающая в себя практически все возможности и игровые элементы этого довольно редкого для мобильных телефонов жанра. Игру можно пройти за любую из двух противостоящих сторон. В игре есть управление воздушными и наземными военными силами, строительство и улучшение зданий, создание и покупка юнитов.

Цена 2\$. Для телефонов: Samsung X100, C100, X600, C110, X450; Nokia 6230, 6610, 7610, 3100, 6100, 6600; Nokia 6260; Siemens CX65, C65, M65, S65; Motorola C650, C380, E398; SonyEricsson T630, K500i, T610
Код игры: 974133800002



Авторы: Николай Пегасов, Игорь Варнавский

РЕЦЕНЗИИ

Звездные войны: Эпизод III — Месть ситхов (Star Wars: Episode III — Revenge of the Sith)

Производство: Lucasfilm Ltd., 20th Century Fox Film Corporation
Прокатчик в России: GEMINI Film
Режиссер: Джордж Лукас
Продюсер: Джордж Лукас
Сценарий: Джордж Лукас, Джонатан Хэйлс
Композитор: Джон Уильямс
В главных ролях: Хэйдэн Кристиensen, Натали Портман, Эван МакГрегор, Ян МакДиармид, Сэмюэль Л. Джексон, Кристофер Ли
Бюджет: \$115 млн
Официальный сайт:
www.starwars.com/episode-iii

Второй Эпизод «Звездных войн» — «Атака клонов» — в основном разочаровал поклонников далекой-далекой галактики. Ни харизматичных злодеев уровня Дарта Мола, ни космических битв, сопоставимых с уничтожением «Звезды Смерти», ни оригинальных сюжетных ходов, ни ярких локаций вроде

мотив — гордыня, один из семи смертных грехов. Второй конфликт — борьба долга и справедливости. Совет джедаев неожиданно выясняет, что эти два качества — совсем не одно и то же. И вот по долгу службы Магистры лгут Энакину, Энакин — учителю, а сам учитель, не моргнув глазом, — супруге своего падавана. Джедаи занялись не своим делом — интригами и, заблудившись, сами шагнули во Тьму.

Масштаб трагедии подчеркивается эпичностью сцен, подобных которым в «Звездных войнах» еще не было. Вот два гигантских крейсера борт в борт из всех орудий расстреливают друг друга, как «Варяг» — японскую эскадру. Вот пилот сажает на планету все, что осталось от огромного корабля, разломившегося пополам, словно «Титаник». Вот от выстрелов в спину



как две капли воды похожа на саму себя из **Knights of the Old Republic**. Чубакка (кто бы мог подумать!) сыграет ключевую роль в сохранении во вселенной института джедайства. Преданные поклонники поймут, почему Энакин до самого конца не меняет синий световой меч джедая на красный меч ситхов. Наконец, знатоки заметят, что Император, уговаривая Энакина, слово в слово выговорит фразу, которую через 20 лет Дарт Вейдер скажет своему сыну...

Рассказывая о любом из эпизодов «Звездных войн», принято много и восторженно говорить о спецэффектах. Их уровень в «Мести ситхов» можно описать так: ничего подобного вы еще не



видели и вряд ли увидите в ближайшие год-два. Практически любой кадр можно превратить в огромный постер и повесить на стену. Панорамные кадры хочется пересматривать по несколько раз, потому что человеческое восприятие не готово к такой детализации картинки и многие вещи после первого похода в кино останутся незамеченными. Лукасовская студия **Industrial Light & Magic**, создатель спецэффектов, воспринимала работу над Третьим Эпизодом как решительный ответ своему главному конкуренту — **Weta Digital** («Властелин Колец»). Признаемся, демонстрация сил студии IL&M удалась на славу: ее художники и аниматоры по-прежнему готовы потрясать зрителя.

Джордж Лукас, возможно, снял главный фильм в жизни. И будет справедливо, если эта лента попадет в номинацию «Лучший фильм» на будущем «Оскаре». Ведь «Оскаров» чаще вручают за высокопрофессиональную работу, чем за оригинальные творческие изыски. Впрочем, «Звездные войны: Эпизод III» — не просто грамотно поставленная голливудская картина, а самое настоящее Кино.

■ ■ ■

Резюме: Кино с большой буквы. Ничего подобного в ближайший год мы не увидим. Финал, достойный великой эпопеи.

Оценка: ★★★★★

дворца Джаббы Хатта... У Лукаса оставался последний шанс исправиться. Последний Эпизод.

Сказать, что зрители ждали от «Мести ситхов» многого, — не сказать ничего. Третий эпизод видели эпилогом знаменитой саги, который по мощи воздействия походил бы на «Апокалипсис» Святого Иоанна, финальный текст «Нового завета».

Лукас построил заключительный фильм как классическую трагедию. Этому решению соответствует и мрачное готическое полотно, которое создали художники и операторы, и пафосные напряженные диалоги, и театральная «эпическая» игра актеров (кстати, действительно неплохая — впервые за историю «Звездных войн»). Сюжет — постараюсь не раскрывать деталей — строится на двух конфликтах. Первый — борьба любви и честолюбия в душе главного героя. Из уст Энакина мы слышим слова о бесконечной любви, и ей он стремится оправдывать свои поступки. Но на самом деле им движет другой

один за другим
гибнут джедаи...

Течение трагического сюжета прерывают только шутки, на этот раз удачные и ненапрягающие (клоунов Джа Джа Бинкса и СЗРО почти не показывают), а также связующие звенья, которые объясняют все оставшиеся логические нестыковки между оригинальной и новой трилогиями. Удивлялись, почему СЗРО не помнит Татуин, а физиономия Палпатина мало походит на изуверное лицо Императора? Не волнуйтесь, точки над «ё» и закорючки над «й» будут расставлены.

Особое удовольствие получают истинные поклонники киносаги. Конечно, вновь прозвучит бессмертная фраза «I've got a bad feeling about this», которую в каждом фильме, некоторых мультфильмах и даже компьютерных играх по Star Wars говорит один из ключевых героев. Образуется еще одна пара персонажей, которые знали друг друга в новой трилогии, а в классической действовали, но ни разу не встретились (а потому зритель и не подозревал, что они знакомы). Любители компьютерных RPG обнаружат, что киношная планета Кашиик

Город грехов (Sin City)

Производство: Dimension Films

Прокатчик в России: Вест

Режиссеры: Фрэнк Миллер, Роберт Родригез, Квентин Тарантино

Продюсеры: Элизабет Эвеллан, Фрэнк Миллер, Эндрю Рона

Сценарий: Фрэнк Миллер и Роберт Родригез

Композитор: Роберт Родригез, Джон Дэбни
В главных ролях: Брюс Уиллис, Бенисио Дель Торо, Микки Рурк, Майкл Мэдсен, Джессика Альба, Розарио Доусон, Бриттани Мерфи, Клайв Оуэн, Элайджа Вуд, Рутгер Хауэр, Ник Стал

Бюджет: \$40 млн

Кассовые сборы: \$72,317 млн

Официальный сайт:

www.sincitythemovie.com

Сейчас на наших глазах в кинематографе происходит самая настоящая революция. Вволю наигравшись с традиционными спецэффектами, Голливуд взял на вооружение гораздо более тонкие методы воздействия на зрителя. Хвастаться количеством компьютерных статистов в кадре и рассказывать, сколько графических станций было задействовано при их обсчете, теперь считается чуть ли не признаком дурного тона. Фильмы нового поколения берут другим — стильной и необычной картинкой. Обожаемый нами



отдельные объекты окрашены. Слышали, какой фурор в свое время произвело появление красного флага в «Броненосце «Потемкин» Сергея Эйзенштейна? В то время, напомним, цветной пленки еще не существовало, поэтому режиссер вручную раскрасил флаг на каждом кадре красным цветом (зато результат превзошел все ожидания — говорят, что во время первого просмотра у Сталина даже вывалилась трубка изо рта). Авторам Sin City вручную ничего раскрашивать, конечно, не пришлось, но ощущение фильм оставляет примерно такое же. Прием с «раскраской» используется уже в самой первой сцене в начале фильма: наемный убийца говорит девушке, какие красивые у нее глаза, и они сразу же становятся ярко-зелеными. Загляните в наш диск в раздел «Видеомания» и посмотрите трейлер, чтобы воочию убедиться, насколько впечатляюще все это выглядит.

Если за художественную часть Sin City можно было заочно присуждать все мыслимые премии года (и он их наверняка получит), то с остальными слагаемыми все было вовсе не так однозначно. Но, к счастью, опасения скептиков не подтвердились. Фильм состоит из трех новелл, снятых разными режиссерами и



любимца Макса Пейна (у него и голос похож на голос Макса...). Даже Клайв Оуэн, по жизни довольно неприятный мужик, выглядит здесь как заправский мачо.

Стилизацией одной лишь картинки Родригез и Ко не ограничились. Sin City абсолютно не похож на привычные нам боевики. Манера съемок, постановка боевых сцен — все по-другому, как будто Родригез и Ко намеренно пытались уйти от голливудских канонов. Персонажи стоически переносят попадание десятков пуль, удары кувалдой по голове, ничуть не тушуются, когда их два-три раза переезжает автомобиль, вылезает из петли с завязанными руками и



продолжают цепляться за жизнь даже на электрическом стуле. Злодеи не отстают — прямо в кадре их лишают конечностей и гениталий (!), скармливают собакам — а им хоть бы хны: они умудряются оставаться в живых даже с отрубленной головой.

И самое главное — никаких хэппи-эндов...

P.S. Игра по мотивам Sin City пока официально не анонсирована, но слухи о ней появились еще несколько месяцев назад. В 99% случаев такие слухи подтверждаются, к тому же «Город грехов» идеально подходит для игроизации. Сценарий для игры пишут якобы те же люди, что писали сценарий для **The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay**. Разработкой игры, скорее всего, займется **Rockstar**: в прошлом году ею была запатентована торговая марка **GTA: Sin City**.

P.S.S. Ознакомиться с работами Фрэнка Миллера можно по следующим адресам: www.moebiusgraphics.com/index.php и <http://hem.passagen.se/fm4>. Кстати, Фрэнк тоже засветился в фильме: он сыграл священника, которого убил Марв.



Резюме: Шикарнейшая комикс-экранизация, совершенно не похожая на большинство голливудских фильмов. Кино, за которое не жалко продать душу.

Оценка: ★★★★★

«Небесный капитан и мир будущего» был снят на черно-белую пленку, а потом раскрашен на компьютере (вот почему там такое мягкое освещение). Джеймс Кэмерон, режиссер первых двух «Терминаторов» и «Титаника», снимает аниме **Battle Angel Alita**. А **Scanner Darkly** («Помутнение»), экранизация одноименного романа одного из отцов киберпанка Филиппа Дика с Кеану Ривзом в главной роли, щеголяет изображением, пропущенным через специальный фильтр, из-за чего кажется, что смотришь мультфильм. Но лучше всех в этом плане получился **Sin City**.

«Город грехов» снят по мотивам трех нуар-комиксов (**Sin City**, **The Babe Wore Red** и **That Yellow Bastard**) известного за океаном новеллиста Фрэнка Миллера (его работами, в частности, вдохновлялись создатели **Max Payne**; впрочем, вы и сами это заметите). Причем не просто «снят по мотивам» — он еще и безупречно стилизован. Фильм полностью черно-белый (!), но для пущего эффекта

почти никак не связанных друг с другом сюжетно (главные герои одних новелл появляются в других в качестве эпизодических персонажей, и ничего больше). В первой полицейский Хартиган (Брюс Уиллис) спасает сначала девочку, а потом девушку (по мере ее взросления) от рук маньяка с высокопоставленным папашей. Во второй — бандюган Марв (Микки Рурк) мстит за смерть своей подруги. В третьей — Дуайт (Клайв Оуэн) помогает проституткам Sin City избежать войны с копами. Подобно **Max Payne**, нас повсюду преследует закадровый голос рассказчика (в роли которого выступает главный герой текущей главы). О **Max Payne** напоминают и отменные диалоги — сразу чувствуется рука талантливого автора.

Из фильмов с большим числом звездных имен обычно не получается ничего хорошего (и это еще мягко сказано — см. сгусток липкой коричневой субстанции под названием «Двенадцать друзей Оушена»), но «Город грехов» избежал этой участи. Брюс Уиллис традиционно излучает харизму. Микки Рурк отчаянно косит под всенародного

INTERNET

СОБЫТИЯ ЗА МЕСЯЦ

E-MAIL РУБРИКИ: INTERNET@IGROMANIA.RU

Технический прогресс скоростным паровозом, разбивая вдребезги рельсы времени, летит в светлое завтра. Еще год назад в России онлайн-играми увлекалось всего ничего геймеров, а сегодня наши с вами соотечественники составляют изрядную долю онлайн-населения в самых различных играх. Чего стоят только WoW, EQ2 и «Рagnarok онлайн».

Уже не сотни, а многие тысячи онлайн-рубашек и ролевиков штурмуют цитадели западных серверов. Отчасти это обусловлено умелой работой локализаторов и распространителей, которые наконец-то начали ввозить на территорию России и сопредельных государств достаточное количество коробочек с онлайн-играми. Отчасти проблема пере-

стала быть проблемой из-за стремительного утолщения интернет-каналов. ADSL-доступ становится все более массовым и в течение нескольких лет грозит мозолистым пальчиком потеснить столь популярный у нас модемный коннект.

Но дело, разумеется, не только в этом. Просто российские геймеры прочувствовали наконец весь экзотический аромат онлайн и стремительно осознали, что это куда интересней, чем сингловые офлайн-проекты. Но поскольку стипендии и зарплаты от этого осознания больше не становятся, в ближайшем будущем в рамках рубрики «Игра в онлайн» мы планируем рассказать вам еще о нескольких популярных и немало интересных бесплатных онлайн-играх.

В сегодняшнем же выпуске «Игры в онлайн» не пропустите превью на потенциальный хит *Dungeons and Dragons Online* и аналитический материал Марины Орловой, посвященный любви и ненависти в онлайн.

В неигровой же части «Интернета» мы в этом номере публикуем рейтинг абсурдных продаж — увлекательное повествование о самых курьезных и необычных лотах, когда-либо выставившихся на интернет-аукционах.

Алексей Макаренко

Кража века

В воровской среде есть поговорка: если красть, то вагонами. То есть раз что-то воровать, то сразу много, чтобы, если уж попадешься, было не так обидно, как если бы украл чуть-чуть. Похоже, хакеры, пытавшиеся не так давно ограбить английское представительство японского банка **Sumitoto**, пословицу эту знали отлично. Ведь украсть они пытались ни много ни мало — почти пятьсот миллионов долларов.

Особенно удивляет методика, которой воспользовались злоумышленники. Вместо того чтобы как-то хитро взламывать счета, подделывать карточки или изобретать еще более мудреные способы, они просто «подселили» на центральный компьютер банка клавиатурного шпиона, который и выдал им логины/пароли счетов нескольких нефтяных магнатов. После этого хакерам осталось лишь перевести деньги на свой счет.

Но вот тут-то они и прокололись. За всеми их махинациями следила полиция, которой только и нужно было, чтобы кто-то пришел за деньгами в отделение. Воришки же не удосужились даже сделать перевод в другую страну и были задержаны за банковской стойкой. Судебное разбирательство состоится в ближайшее время.

Патриотические реалии

Беседуя на форумах и в привате, многие пользователи часто пользуются фразами «Россия в плане интернета — отсталая страна» или, наоборот, «Россия скоро догонит и перегонит все страны Запада по количеству интернет-соединений на душу населения». По-

нятно, что серьезной аргументации этим доводам не приводится. Кто ж не любит языком почесать.

Однако доведу до сведения присутствующих, чтобы были в курсе: подобная статистика давно ведется. С 2002 года организация «Мировой экономический форум» выпускает ежегодный доклад, в котором наглядно отражено положение большинства стран мира в рейтинге интернетизации. Считается, правда, не столько абсолютный показатель, сколько распространенность интернета в том или ином государстве.

Так вот — чтобы у вас в следующий раз не было повода придумывать, а у ваших оппонентов привирать — сообщая. На начало 2005 года Россия находится на 62-м месте по степени распространения Мировой паутины и других информационных технологий. Для сравнения — Франция, например, занимает 20-е место. А тройка лидеров выглядит следующим образом: Сингапур, Исландия, Финляндия. США, о которой многие думают, что она впереди планеты всей, прочно обосновалась на почетном пятом месте.

В целом ситуация очень даже неплохая, особенно если учесть, что аналитики обещают скачок интернетизации России в самом ближайшем будущем. Дело за малым — дождаться этого самого ближайшего будущего...

XXX детям не игрушка!

Взрослая часть человечества давно ломает голову над тем, как оградить не совсем взрослую, а порой и самую что ни на есть юную часть общества от различных форм разврата. Порнофильмы продаются только в специализированных магазинах. Как? Вам еще не исполнилось восемнадцать? Пожалуйста на выход — а на «голых тетек» идите смотреть в общественную баню или на нудистский пляж.

По телевизору собираются показывать порнобоевик с элементами жесткого садо-мазо с использованием автогена и станкового пулемета? При этом родителей нет дома? Телевизор — немедленно на замок! Код, тридцатизначный пароль и обещание не ломать пульт. Большие дяди у прилавков с прессой тоже какой-нибудь «Плейбой» не продадут. Единственной вольницей для подрастающего поколения — не пощупать, так хоть посмотреть — был интернет. XXX-сайтов хоть пруд пруди, еще и на локальную лужу останется. И как проконтролируешь. Либо совсем любимое чадо от Сети отрубать — так оно разорется, ножками по почкам сучить начнет, либо изыскивать более, скажем так, тонкие способы.





Ученые из израильской компании **i-Mature** придумали весьма интересный выход из сложившейся ситуации. Они разработали устройство, которое по ряду характеристик кисти руки определяет возраст пользователя. Учитывается отпечаток пальцев, размер подушечек пальцев и даже состояние костного скелета кисти. Например, у взрослого человека в костях запястья много кальция — по сути, все запястье представлено костью, тогда как у ребенка или юноши кости запястья состоят по большей части из хряща.

Коварное устройство оценивает все эти параметры и разрешает или запрещает пользователю совершать те или иные действия. В первую очередь хитрую безделушку планируется использовать для ограничения доступа малолетних интернетчиков к различным XXX-ресурсам. Так что еще год-два халявы, а дальше, как говорится, ба-ста, карапузики. Лафа закончилась!

Нарекаю тебя — «обезьяна»



Каких только странных лотов не выставляют на интернет-аукционах. То душу продадут, то девственность с молотка пустят, а то и вовсе военную стратегическую базу за сущие гроши предложат. Покупатели на подобные, скажем так, оригинальные лоты находятся всегда. Нашелся такой и на очередной весьма необычный лот, выставленный на аукционе **Charity Folks**.

В национальном парке Майдиди (Боливия) несколько месяцев назад был неожиданно для биологов обнаружен новый вид обезьян. Маленькие такие, пушистые, с коричневыми симпатичными мордашками. Название животным дается обычно не сразу по факту их обнаружения, а через некоторое время, после утверждения в специальной терминологической комиссии. Тут же случай вовсе редкий — не каждый день на Земле находят новый вид обезьян.

Насекомое там новое или птицу — это да, довольно часто, но чтобы обезьяну! Вот и решили владельцы национального парка подзаработать. Выставили право дать обезьяне официальное название на торги. Сказано — сделано. Возможность наречь примата оперативно «ушло» с молотка за каких-нибудь шестьсот пятьдесят тысяч долларов. Покупатель предпочел остаться инкогнито. Название «мартышке» он тоже пока не дал — абы какое дать все равно не получится, правила должны быть соблюдены. Ну а все деньги перечислены в фонд парка, где на них будут обустривать животных и разыскивать новые виды обезьян. ■

Тем, кто может
себе это позволить . . .

**ИНТЕРНЕТ ДЛЯ
ПРОФФЕСИОНАЛОВ**

ADSL

**БЕЗЛИМИТНЫЙ ТАРИФ
РЕАЛЬНЫЕ СКОРОСТИ**



Россия, 125319, Москва, 4-я ул. 8 Марта, 3

тел.: +7 (095) 777-2477, 777-2458

факс: +7 (095) 152-4641

<http://www.telekom.ru>

e-mail: sale@telekom.ru

Рейтинг абсурдных продаж

Умение отдельных товарищей делать деньги буквально из ничего порой поражает. С утра такой человек может сидеть с пустым кошельком и в драных джинсах, а уже к вечеру приодеться в костюм от «Версаче» и разъезжать по улицам на шикарной «Лянче». Голь, как известна, на выдумки хитра.

С появлением интернета люди сообразительные и творческие почувствовали, откуда задул ветер коммерческих перемен. Вслед за работодателями, наострив нос, в Сеть потянулись фрилансеры, за ними, взявшись за руки, дружно гуськом запрыгали узкие специалисты. Когда же капитал Мировой паутины вырос до ощутимых размеров, в интернете начали появляться наследники Остапа Сулеймана Берты Марии Бендербея — охотники за легкой денежкой.

Мы уже рассказывали вам о том, как некоторые нечистые на руку граждане — коварные аферисты — разводят граждан с хорошо вымытыми руками на лавэ. Сегодня мы поговорим о том, как некоторые интернетчики умудряются заработать, выставив на аукцион подчас самые абсурдные товары. Иногда они стоят запрошенных за них денег, хотя никто не ожидает, что ТАКОЕ вообще можно продавать. Иногда предлагается то, что, казалось бы, вообще невозможно ни продать, ни купить.

Сегодня мы расскажем вам о самых абсурдных случаях продаж через интернет-аукционы. Причем не просто расскажем, а проведем **Рейтинг Абсурдных Продаж**. Эдакий «топ» лотов, когда-либо выставившихся на сетевых барахолках.

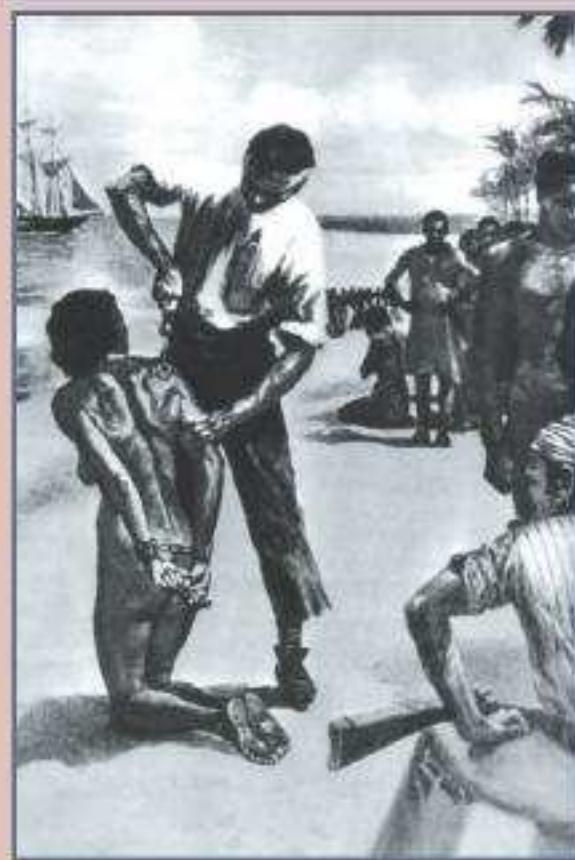
6 Семейный подряд

История знает немало случаев, когда мужа продавали в рабство своих жен и детей. В некоторых странах по-



Пять миллионов долларов за семью — не слишком ли дешево?

НАЛОЖНИЦЫ ПО РУБЛЮ



добную «работоторговлю», ведь ничьи права ущемлены не были, женщины были согласны продаться в чьи-то хорошие руки. Только в конце XIX века подобным сделкам пришел конец, когда королева Виктория стукнула кулачком по столу и сказала: «Доколе?!» С тех пор в Англии предпочитают оформлять развод через официальные органы.

Женщин несвободных — наложниц и рабынь — продавали в разных странах во все времена. Собственно, этому никто и не удивляется. Но, оказывается, еще в XVIII-XIX веках в Англии имела место практика продажи женщин вполне свободных... только замужем. События обычно развивались следующим образом. Женился какой-нибудь состоятельный англичанин, заключал церковный брак, какое-то время жил с законной супругой. А потом вдруг — чик! — и выяснялось, что любовь упорхнула, жить вместе дальше никак невозможно, а делать что-то надо.

Церковный брак — это вам не в ЗАГСе печатку поставить, его просто так не расторгнешь. И, поскольку официально развестись возможности не было, остроумные англичане просто продавали своих жен по сдельной цене кому-нибудь, кто хотел обзавестись новой любовницей или домохозяйкой.

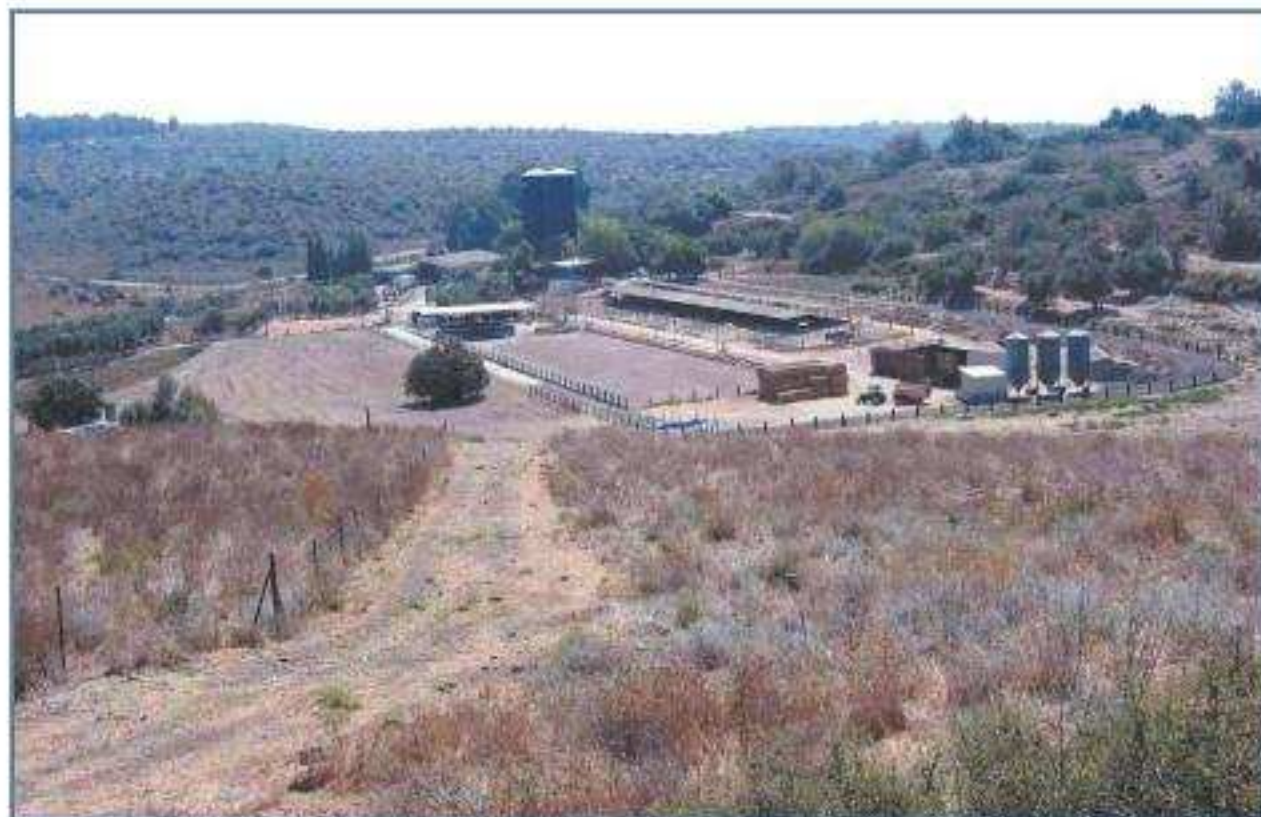
Сделать это можно было, разумеется, только при согласии обоих супругов. Власти закрывали глаза на по-

добные обычаи живы до сих пор. Впрочем, практика показывает, что даже во вполне развитых странах периодически находятся товарищи, желающие сплавить кому-нибудь своих близких за вполне умеренную цену.

Первым торговцем людьми через интернет был, пожалуй, писатель-фантаст из Южной Калифорнии **Стив Янг**. Жenu и двоих детей литератор предложил купить всего за... пять миллионов долларов. Впрочем, совсем уж расставаться со своими домашними Стив не пожелал. Покупатель контрольного пакета семейного счастья получал право на присутствие на всех домашних празднествах семейства Янгов, а также становился эксклюзивным обладателем возможности готовить для проданных в такое импровизированное рабство различные блюда.

По большому счету получается, что не семья продавалась в рабство, а приобретался дополнительный член семьи, который за право посидеть у домашнего очага должен был заплатить кругленькую сумму. Впрочем, администрация интернет-аукциона, усмотрев в действиях Янга нарушение прав человека, ликвидировала лот. Жена и дети писателя были возмущены действиями администрации. Впрочем, это не так уж и удивительно. Еще бы, за здорово живешь не дали заработать пять миллионов...

Следующим рискованым парнем, сорвиголовой виртуальных аукционов, стал товарищ **Энди Хоул** из Северного Уэльса. Несколько лет он прожил мирно и счастливо со своей женой **Мел Хоул** под одной крышей. Отно-



Военная база! Возможно, не самое худшее вложение капитала.

шения потихоньку сходили на нет, как воздух из плохо завязанного воздушного шарика. В какой-то момент Хоулы поняли, что дальше так продолжаться не может, и тут Энди предложил Мел выставить ее на интернет-аукцион. Мол, так и денег можно подзаработать, и новую пару тебе, милая жена, отыскать. И выставил!

ВОСПИТАТЕЛЬНАЯ ПРОДАЖА



Интересный случай произошел около трех лет назад в Шотландии. Шутки ради один строгий папаша выставил на аукцион своего сына по цене всего восемь долларов. Прodelано все было исключительно в воспитательных целях, дабы милое чадо убоялось и перестало превращать квартиру в эпицентр военных действий. Покупателей на момент выставления лота на торги не нашлось, а администрация аукциона, судя по всему, ничего не заметила.

Зато спустя два года — осенью 2004 — это заметила некая сердобольная интернетчица. Резво прибежала в полицию, наклеузначила, и через несколько часов у дверей горемычного отца уже стоял отряд в полицейской форме. На этот раз все закончилось довольно мирно. Несколько часов шотландец объяснял, что эксперимент носил совершенно невинный характер, а подросток дитяtko, ехидно улыбаясь, заявляло, что, «видимо, да. Видимо, без умысла. А там — кто его знает». Заряженный ударной дозой адреналина и потерявший изрядное число нервных клеток отец был прощен. Лот с сайта — удален.

Стартовая цена была всего \$1000. Администрация аукциона на сей раз не стала снимать лот с торгов, и в течение нескольких часов на Мелани поступило ни много ни мало — более трех тысяч заявок. От покупателей отбоя не было. Кто-то предлагал \$20 000, кто-то хотел поменять жену Энди на новенький «Харлей» с каской и крутыми рокерскими перчатками в придачу. Посмотрел на все это товарищ Хоул, почесал тыковку, да и решил, как в старой доброй сказке про мужика и буренку... «Корову свою не отдам никому — такая скотина нужна самому!» Не продал жену. Признался ей в любви до гроба, и теперь пара живет счастливо.

Не всегда подобные торги заканчиваются удачно, не всем удастся заработать на продаже близких людей. Более того, иногда подобные эксперименты заканчиваются не самым лучшим образом. Одна немецкая семья решила, так сказать, состричь. И состригли. Выставили на сетевом аукционе eBay... свою двенадцатилетнюю дочь. «Если хотите, вы можете поджарить ее на мангале, продать ее цыганам или просто играть с ней до потери пульса», — гласила подпись-комментарий к выставленной на продажу девочке.

Стартовая цена была один евро. Интернетчики поприкалывались, но один, видимо, не понял шутки, взял да и заявил в полицию. Как пел Владимир Семенович Высоцкий, «но странный тип Суэтин, неутомимый наш, еще тогда заметил и взял на карандаш...». В полиции шутки тоже не поняли и завели уголовное дело по статье о торговле людьми. Дело передали в суд. Родителям, которые и сами были не рады своей шутке, прислали повестку.

В итоге отец ребенка отделался солидным штрафом и легким испугом, который, думается, навсегда отведит его от подобных опытов в будущем. Хорошо еще, что не посадили, хотя обвинитель на этом настаивал.

В последнее время подавляющее большинство онлайн-аукционов позволяют выставлять на торги «людские» лоты, потому практика продажи родственников — да и не только родственников — постепенно приобретает массовый характер. Впрочем, чтобы обезопасить себя от каких-либо судебных разбирательств, в правилах интернет-барахолок обычно пишут, чтобы покупатели не принимали подобные лоты всерьез.

В целом же идея оригинальная. Реальный шанс заработать для остроумных пользователей. Заслуженное шестое место.



5 Я вернулся в мой город

Если людей через интернет в последнее время продают чуть ли не в массовых масштабах, то вот практика продажи городов ограничивается всего двумя случаями. Оно и понятно. Для того чтобы продать что-то ненужное, нужно сначала купить что-то ненужное. А полноправных владельцев целых городов во всем мире по пальцам можно пересчитать. Тем не менее один такой владелец, желающий за недорого скинуть опостылевший ему городишко, нашелся. Точнее, не владелец, а целых два владельца.

Супружеская чета — **Элизабет и Джозеф Лаппл** — до недавних пор являлись законными владельцами маленького городка-призрака под названием **Бриджвилл**, расположенного в паре сотен километров от Сан-Франциско. Населения не то чтобы совсем не было, а так — полторы калеки. Туристы тоже не жаловали Бриджвилл вниманием: за месяц набегало от силы с десяток посетителей эдакой достопримечательности.

При этом расходы семьи Лаппл на содержание города в приличном состоянии были весьма значительны. Около \$250 000 в год. Опасаясь разорения, муж и жена решили продать город. А поскольку в округе покупателей не нашлось, было принято решение выставить город на интернет-аукцион. Что и было проделано. Первое предложение было, мягко говоря, смешным: некий пользователь попытался стать законным градовладельцем за какие-то \$5000. Зато где-то через неделю сыскался покупатель и предложил за Бриджвилл сразу полтора миллиона вечнозеленых. Ему город и продали.

Второй случай продажи целого города еще более необычен. Некто **Дэйв Ливи** выставил на продажу городок **Тортилья Флэт**. Причем это уже не какой-то там заброшенный горо-



В городах-призраках либо совсем никто не живет, либо живет очень мало народу. Но это не значит, что такие поселения нельзя выгодно продать.

док-призрак, а настоящий исторический музей под открытым небом. Уголок Дикого Запада, чудом сохранившийся в первозданном виде до наших дней. Старинные деревянные дома с барами на первых этажах.

Одним словом, перспективнейшее с экономической точки зрения место! Чуть подлатать подражавшиеся строения, построить пару современных отелей, организовать несколько увеселительных заведений и аттракционов — и можно «стричь капусту» мешками. Видимо, так и решил покупатель, выложивший за Тортилью сразу пять с половиной миллионов долларов.

Собственно, добавить особо нечего. Беспрецедентные случаи! В ближайшем будущем подобное вряд ли повторится. Да и в отдаленном — тоже не факт!



4 Куда не ходят самолеты и не летают поезда

Заполучил в собственность город — хорошо, но куда интересней стать владельцем, например, стратегического объекта. Ну, или некогда стратегического... На интернет-аукционе в середине прошлого года была продана... самая настоящая американская военная база.

Некогда действующая, с которой неоднократно стартовали боевые самолеты, отправлялись в далекий полет в неведомые страны стратегические ракеты и по плацам которой маршировали самые всамделишные солдаты. Министерство обороны США, утратив интерес к территории, занимаемой базой, выставила ее на продажу. Около 250 гектаров земли. Разумеется, вся техника была предусмотрительно выведена, ракетные установки демонтированы, но... Глубокие подземные бункеры для пережидания ядерной бомбардировки остались!

В комментарии к столь оригинальному лоту было приписано, что территория идеально подходит для постройки дома отдыха или лагеря для бойскаутов. Кто бы сомневался?! Уж кто-кто, а бойскауты изучат военные подземелья от и до...

К сожалению, судьба лота неизвестна. Как только появился первый потенциальный покупатель, торги были переведены за закрытые двери. Но, по слухам, базу действительно купил какой-то нефтяной магнат и, последовав инструкции, организовал на территории дом отдыха. Честно заработанное четвертое место в рейтинге!



3 Веселая расчлененка

Города, военные базы, люди... Как-то уж слишком просто! А вот вы попробуйте продать с аукциона не целого человека, а только его часть. Вариантов немного: вас либо сочтут сумасшедшим, либо



оперативно арестуют по подозрению в маниакальных наклонностях. Мало ли кого вы там удумаете расчленить, дабы как следует нажиться. Однако в истории интернет-аукционов известен один случай, когда часть тела удачно продали за весьма приличные деньги.

Дело было в июле 2003 года. На **eBay** был выставлен, мягко говоря, оригинальный лот — зуб самого **Элвиса Пресли**. Стартовая цена равнялась \$100 000! Чтобы потенциальный покупатель не расстраивался, что за такие небольшие деньги получил только содержимое ротовой полости короля рок-н-ролла, в нагрузку к зубу шла прядь волос великого певца и золотой диск **Love Me Tender**.

История зуба Элвиса интересна сама по себе. Когда-то, когда зуб был только-только извлечен из челюсти Элвиса коварным стоматологом, его хранила подруга музыканта — **Линда Томпсон**. Затем зуб был подарен Линдой музею Пресли в Мемфисе, который, в свою очередь, пустил зуб с простого (не онлайн-аукциона). Зуб был куплен и на некоторое время пропал из поля зрения общественности. И вот владелец наконец рассекретил себя, выставив зуб на eBay.

Для нас случай, конечно, забавный, но только не для фанатов музыки великого исполнителя, которые словно голуби на зерно слетелись на этот самый злосчастный зуб. В течение нескольких дней за лот бились несколько человек. В результате победил один; сколько товарищ заплатил за право обладания реликвиями, история умалчивает. Результат торгов от широкой публики был скрыт. Третье место в нашем рейтинге — без вариантов!



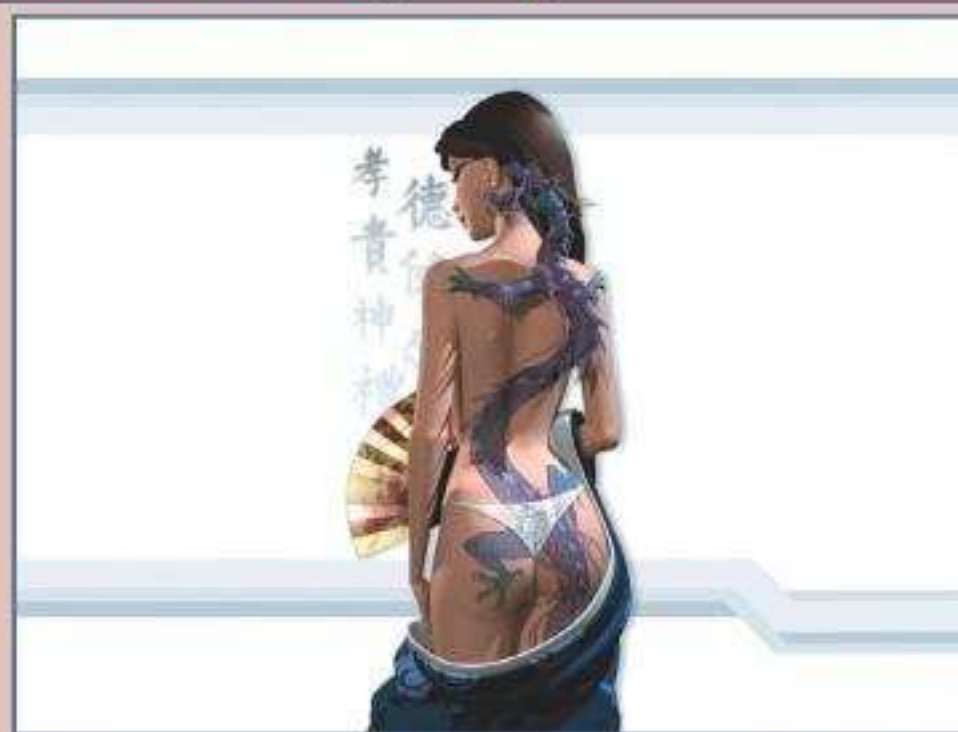
Невинность с молотка

Второе место занимает, вне всяких сомнений, лот, описанный нами в одном из недавних выпусков «**Новостей интернета**». Напомним вкратце ситуацию. Юная жительница Санкт-Петербурга, не мудрствуя лукаво, выставила на продажу... право провести с ней первую ночь. Стартовая цена — 10 000 рублей. В объявлении юная особа, явно не страдающая от каких-либо комплексов, смело написала: «*Мне уже исполнилось 19 лет. Несмотря на свою явную склонность к нимфомании, пока остаюсь девственницей... Уважаемые господа, я решила выставить на аукцион право лишить меня девственности*».



Животные тоже чихают. Впрочем, на этом довольно сложно заработать.

КУПИ ТЕЛО, ЧТОБ СДЕЛАТЬ ДЕЛО



нетрадиционной сексуальной ориентации. Выражаясь проще — лесбиянка. Тем не менее финансовые проблемы заставили ее обратить внимание на сильный пол.

Не знаем, чем закончилось дело в случае, описанном в основном тексте статьи, но в случае с Розой Райд все завершилось именно так, как и было запланировано. За \$9000 Роза совершила дерзкое соитие с неким гражданином — как оперативно выяснила пресса, отцом двух детей и примерным семьянином.

Товарищ, похоже, сам не обрадовался, что выступил в роли покупателя. Журналисты быстро растрезвонили о случае во всех газетах, и жена, взяв в охапку детей, незамедлительно покинула дом горе-ловеласа...

История о продаже собственной невинности через интернет не ограничивается случаем с жительницей Петербурга. В прошлом году некая **Роза Райд** — студентка второго курса Бристольского университета — пыталась похожим способом заработать на существование. На одном из сетевых аукционов Роза выставила право провести с собой одну ночь за несколько тысяч долларов.

Сей факт тем более удивителен, что миссис Райд — девушка

Оригинально? Не то слово. К сожалению, судьба лота покрыта мраком. Довольно быстро он был снят с торгов. То ли по причине заключения обоюдовыгодной сделки, то ли по прихоти администрации. Так или иначе, случай получил широкий резонанс среди интернет-общественности. В течение нескольких дней на различных аукционах наблюдалось засилье плагиаторов-повторюшек, желающих повысить цену своей невинности. Преобладали, разумеется, предложения от представителей сильного пола.



Чихать на вас хотел!

Если в предложениях купить города, девственность, военные базы и даже зуб Элвиса прослеживается хоть как-то логика — действительно, неплохие такие экономические вложения, — то вот данный лот назвать иначе как идиотским языком не поворачивается. Один поклонник творчества **Пола Маккартни** встретился со своим кумиром незадолго до запланированного концерта. В этот момент Пол как раз заболел гриппом — ну и чихнул на товарища пару раз.

Концерт впоследствии отменили по причине болезни главного исполнителя, а товарищ заразился гриппом. Но быстро сообразил, как на этом заработать. Почихал в купленную в аптеке мензурку, закупорил ее ваткой и вы-

ставил на интернет-аукционе под названием «**Эксклюзивные микробы от Пола Маккартни**». Казалось бы, бред и абсурд! Но желающих купить микробов за несколько сот долларов нашлось несколько сотен. В результате лот ушел более чем за \$1000. Поговаривают, что для пущей убедительности продавец еще и почихал на покупателей, чтобы уж наверняка обеспечить получение ими товара.

За остроумие и бредовость задумки, а также за успешное воплощение ее в жизнь — почетное первое место. Аплодисменты продавцу!

На посошок

Коллекция нелепостей, абсурдных ситуаций на просторах интернета постоянно полнится. Мы рассказали вам только о самых ярких случаях. Если вам известны какие-то другие забавные казусы из жизни интернет-аукционов или каких-то других областей Мировой паутины, присылайте на их адрес e-mail: **INTERNET@IGROMANIA.RU**, с обязательной пометкой в теме письма «**Интернет-казусы**».

В тексте письма обязательно приводите ссылку на первоисточник, чтобы мы знали, что вы не нафантазировали. Если случай действительно достоин внимания, мы его обязательно опубликуем (разумеется, с указанием имени приславшего). ■



Невинность — товар разовый. Если уж продавать, то за серьезные деньги.



Если подойти к продажам творчески, то целое можно продать по частям значительно дороже.

ВЫХОДНОЙ
неограниченный доступ
Интернет
23:00 пятница -----
09:30 понедельник

тариф "Выходной.Неделя"
\$5/неделя + 1 час в будни

тариф "Выходной.Месяц"
\$19/месяц + 5 часов в будни

----- дополнительный доступ -----
\$0.5/час с 21:00-09:30 \$1/час с 09:30-21:00

все налоги включены



www.zenon.net
reg@zenon.net
(095) 956 1380

Интересное в сети

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

E-MAIL: RUBRIKI: INTERNET@IGROMANIA.RU

www.pureproxy.net

Большой список прокси-серверов в различных странах. С точным указанием IP-адресов и портов. Просится в закладки ко всем прокси-серверам. Кто пользуется, уже понял, насколько ценная ссылка.

www.izobretenija.ru



Порой люди делают странные открытия. Например, ихтиолог Эрдман был просто в шоке, когда нашел латимерию. Рыба-реликт, которую ученые считали вымершей более шестидесяти миллионов лет назад, вдруг взяла и нашлась. Причем самым неожиданным образом. Жена Эрдмана прогуливалась по рынку в городе Монадо. И вдруг видит — торговцы везут тачку с подозрительно знакомой рыбкой (у Эрдмана макет латимерии стоял на серванте).

Удивилась, сообщила мужу. Эрдман покрутил пальцем у виска: «Что же ты, женщина, выдумываешь?» Но жена не проявляла признаков буйного помешательства, потому ихтиолог решил проверить — а вдруг правда? Побежал на рынок и обнаружил легендарную рыбу, от которой торговцы уже отпилили изрядный ломоть на продажу.

Вот и представьте себе человека, который видит то, что видеть, по его мнению, не должен и не может. Спрашивает окружающих: «Откуда это у вас? Это же сенсация!» А окружающие, почесывая пузо, обыденно отвечают: «Да что ты, друг, мы эту твою сенсацию каждый день ловим и едим. Очень она — сенсация твоя — вкусная».

Если хотите узнать больше о необычных открытиях и изобретениях — читайте сайт «Изобретения, которые потрясут мир!». Очень интересно.

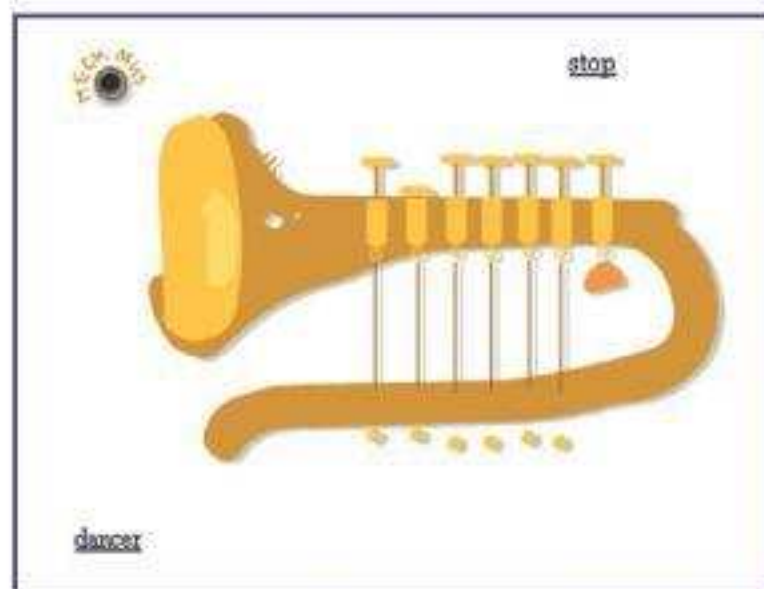
<http://skill.ru/artwork/23500.shtml>

Отличный юзерпик-кризйтер. Элегантными кликами мышкой можно в считанные минуты



состряпать отличный юзерпик на аватар. Ну, или просто развлечься, придумывая зверские рожицы.

<http://gmfpai.nm.ru>



Каждый человек мнит себя поэтом, писателем, музыкантом или еще какой-нибудь весьма творческой личностью. То есть он может этого не признавать, но в глубине души часто уверен, что что-то творческое он делает очень даже неплохо. Но учить музыку — это ж сколько лет в музыкальной школе надо убить?! Рисованию — в художественной академии. С эпистолярным жанром все и вовсе непонятно: как освоить, где — и вообще, этому учат или только притворяются, что учат?!

Но есть выход из положения. Заходите на означенный сайт, грузите соответствующий модуль, и... В считанные секунды путем нехитрых манипуляций мышкой становитесь великим творцом. Можно сочинить забавную музыкальную композицию. Можно написать поэму. А можно нарисовать абстрактный рисунок из множества цветных клякс. Инструментарий прилагается.

www.autograph-mus.narod.ru

Удивительный сайт, на котором собраны автографы российских и зарубежных общественных и государственных деятелей конца XX — начала XXI столетия.

www.speegle.co.uk

Уникальная поисковая система. Ищет не картинки, не слова, не музыку, а... звуки. Мож-



но задать сортировку по голосу — мужской или женский. Мегаполезная штука для всех создающих свою музыку на основе миксов. Плюс — можно подобрать отличную аудиотему для Windows.

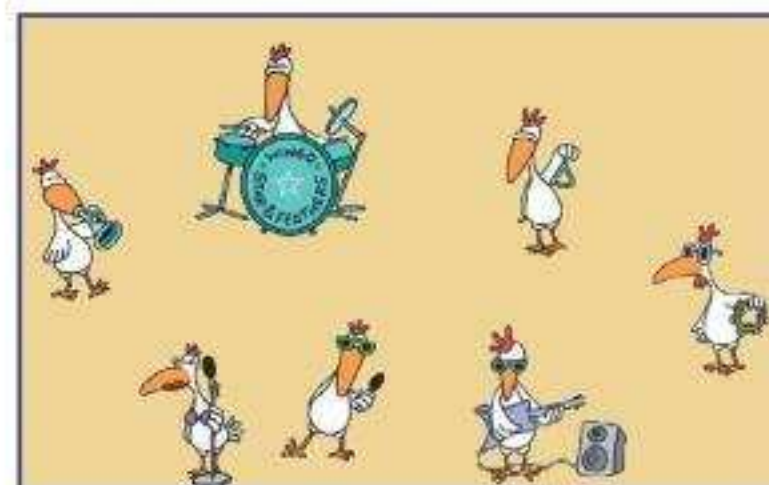
www.paradeofdiamonds.com



Роскошный сайт о бриллиантах. Вообще, сайт ориентирован на куплю/продажу и изготовление украшений из драгоценных камней. Но есть большой раздел с историей развития гранения камней, шикарный конструктор бриллиантовых колечек и список крупнейших бриллиантов мира.

Плюс — сайт очень стильно оформлен. Веб-дизайнерам есть чему поучиться у разработчиков.

<http://members.chello.nl/rwestdorp/fun/music/chicken.html>



Шикарный куриный оркестр. Куреныши зажимают не по-детски. Всем на посмеяться и на послать друзьям в качестве прикола.

www.mrpicassohead.com

Хотите почувствовать себя настоящим художником? Рисовать не хуже Пикассо? Не вопрос! Заходите на сайт, нажимаете на опцию создания виртуального рисунка и оттягиваетесь по полной. Из имеющихся частей можно собирать лица и абстракции, подписывать их и отправлять в виде открыток. В отличие от большинства аналогичных конструкторов, Picasso Head позволяет масштабировать различные элементы изображения, вращать их, менять цвет... В общем, полноценный инструмент начинающего художника.

<http://www.scorpioncity.com/mscrash.shtml>

Сайт с подборкой ошибок Windows и различных приложений. К некоторым есть развернутые комментарии. Сайт можно использовать как в общеобразовательных целях, так и для того, чтобы идентифицировать конкретную ошибку «форточки».

www.allbootdisks.com



Полетела система, и не знаете, как загрузиться? Так и хочется сказать: «Заходите на этот сайт и скачиваете загрузочную дискету для любой операционки!» Вот только как же вы зайдете, если не можете загрузиться? Придется топтать в интернет-кафе и качать восстанавливающую оттуда, но уж когда скачаете, точно загрузитесь. Нас в редакции сайт не раз выручал, когда на какой-нибудь машине «падала» Windows. Грузили нужный образ с другого компьютера и восстанавливались.

http://vagon.pp.ru

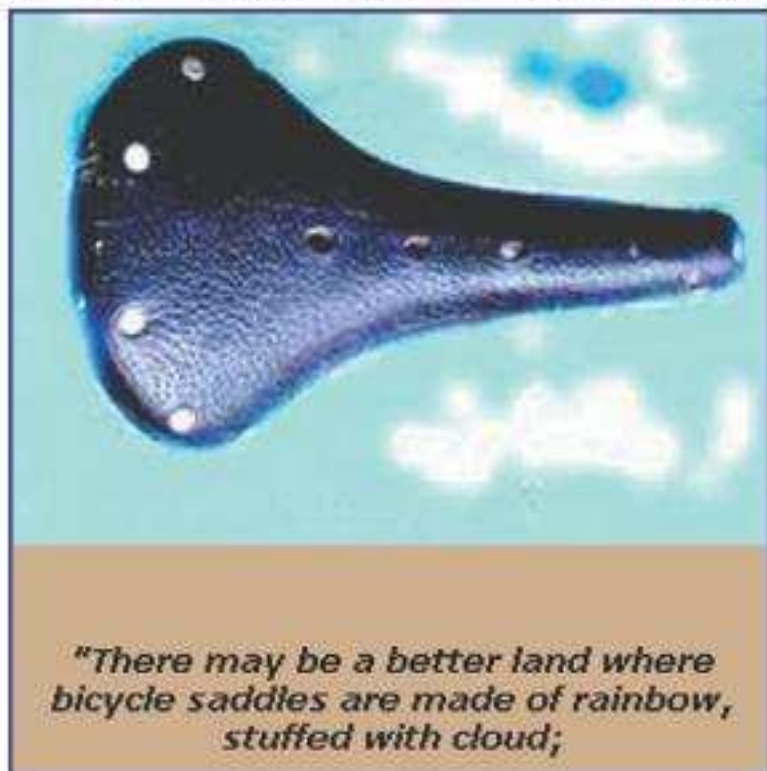


Удивительный сайт, в создании которого может принять участие каждый. Есть несколько тематических разделов. Первый и, пожалуй, самый интересный — «Классика». Интернет-воплощение старой как мир идеи «Если ты не голубой, нарисуй вагон другой». Есть нарисованный состав, можно пририсовать к нему дополнительный вагончик со своим собственным дизайном и пассажирами.

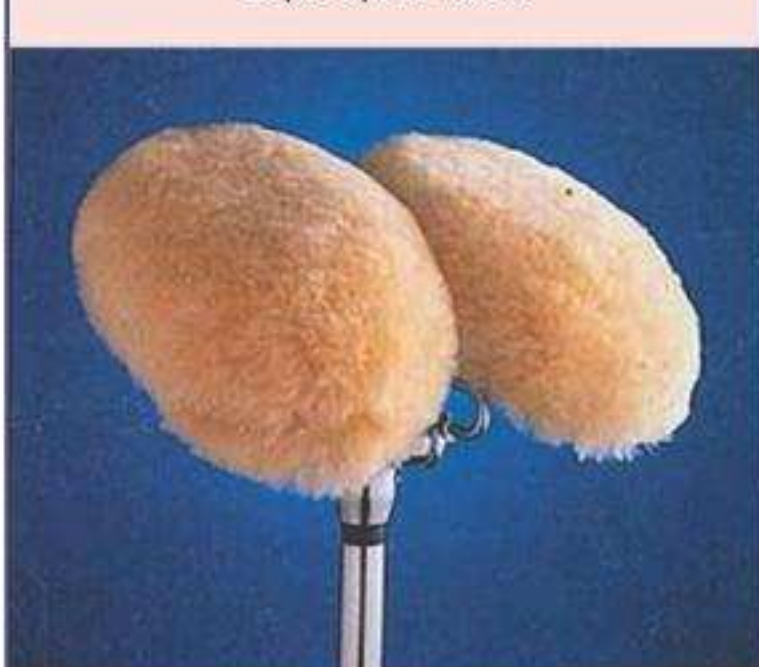
В разделе «Сказка» можно поучаствовать в написании... все верно, сказки. В «Гавриле» можно выпустить на волю поэтический талант и поучаствовать в создании знаменитой «Гаврилиады» из «Двенадцати стульев» Ильфа и Петрова. Ну, и далее в том же духе. Суть всего ресурса именно в том, что его создают заходящие на сайт пользователи. Рекомендуем поучаствовать: весьма весело.

www.bikecult.com

Любите крутить педали? Тогда вам прямоком на этот велосипедный сайт. Зверское раз-



1890s Jarvis saddle (USA), with boneshaker-style spiral nose.



Sheepskin-covered Easy Seat, features pivoting pelvic pads.

нообразие всевозможной атрибутики для вашего двухколесного друга. Энциклопедии, статьи, фотографии, форум... Правда, все на английском, зато сколько на нем этого самого «всего»! Обязательно зайдите в музей велосипедных сидений. Там та-акие экземпляры встречаются!

Прямая ссылка: www.bikecult.com/bikecultbook/book.html

www.wavewalk.com



Во времена Иисуса Христа специальных приспособлений, с помощью которых можно было ходить по воде, не было, потому загадка Иисуса по сей день осталась неразгаданной. Как это у него получилось пройти по водной глади?! Но в день сегодняшний, когда гений прогресса давно восторжествовал, по воде может походить чуть ли не каждый желающий. Необходимо лишь обзавестись парой специальных лыж-водоходов — и можно отправляться в скоростной забег по гребням волн. На сайте собрана подробная информация о подобного рода инвентаре. Есть фотографии, чертежи, описания...

www.beer.itc.ru

Огромная коллекция пивных пробок. На момент написания заметки на сайте было собрано 8187 экземпляров из самых разных стран.

Last updated : Thu, 17 Mar 2005 19:32:36 GMT				
#	Пробки Caps	Пивоварни Brewery	Сорта Пива Beer types	Прим. Note
1		Cerveza India	Malta	
2	Malta	Cerveza India	Malta	
3				
4				

ФЛЭШ-ИГРЫ

Описания флэш-игр публикуются на отдельном текстовом блоке. На большинстве игровых сайтов интересных игр — две-три, ну максимум четыре. Поэтому мы сразу даем ссылки (и описания к ним) на самые интересные игры, а не на целые порталы.

Вовсю работает почтовый ящик URLs@igromania.ru. Присылайте нам самые интересные, самые актуальные, самые увлекательные ссылки. Лучшие будут опубликованы в разделе «Интересное в Сети». В письме необходимо дать прямую ссылку на сайт и привести краткое его описание (например, «отличный флэш-квест» или «сайт о том, как метко стрелять в UT2004, есть скрины и схемы движения»). Обратите внимание, что мы не публикуем ссылки на огромные порталы с играми (найти там достойную игру часто бывает непросто), а также на страницы, скажем так, спорного содержания. Никаких XXX, расчлененок и прочего непотребства!

http://www.makaimedia.com/games/game_frame.aspx?gid=64


Упрощенная версия «Червей» или «Скорчеса». Есть поле, на котором размещены две пушки. Изменяя наклон орудия и силу выстрела, необходимо поразить батарею противника. От аналогичных игр данную отличает приятная физика и отличное графическое оформление.

Еще один немаловажный момент — стрельба идет не по очереди, а на время. У каждого противника есть неограниченное число зарядов.

www.killsometime.com/games/game.asp?Game=Trampoline-Tricks-2


Отличный симулятор прыжков на батуте. Есть плоский упругий батут. Есть атлетического сложения спортсмен, воспаряющий над батутом. С помощью мышки или курсорными клавишами можно изменять позы гимнаста. У каждой группировка тела своя высота полета и индивидуальное направление отскока от батута.

Два важных момента. Для начала необходимо детально изучить, в каком направлении полетит гимнаст, если приземлится на батут в той или иной группировке. Если этого не сделать, можно отправить спортсмена в дальний полет за пределы спортивного снаряда. Второй момент — за падение на голову или вытянутую руку начисляют штрафные очки. В некоторых случаях их может набраться больше, чем призовых. Так что будьте внимательны.

НОВОСТИ ОНЛАЙНОВЫХ ИГР

Готовьте ваши денежки

Как известно, издатели MMORPG до недавнего времени запрещали торговлю предметами и персонажами из игр за реальные деньги. Однако выяснилось, что запреты никого не пугают и игровое сообщество активно меняет виртуальное оружие и броню на зеленые бумажки.

Со временем появились крупные компании, специализирующиеся на «торговле воздухом», и на этом рынке уже крутятся сотни миллионов долларов. Кроме того, не проходит и дня, чтобы служба техподдержки какой-нибудь MMORPG не получила охапку слезных сообщений о краже вещей или целого аккаунта.

Эти обстоятельства не могли не подействовать на издателей, но никто не ожидал, что поддастся даже Sony Online Entertainment. Тем не менее один из принципиальных борцов с игровым трейдингом сложил оружие и даже открывает специальный сервис **Station Exchange** (www.stationexchange.com).

Начиная с 20 июня сего года любой желающий может приобрести предметы из **EverQuest II** за доллары, дабы не заморачиваться их длительными поисками. Новация будет действовать не на всех серверах, но поклонники fair play уже начали бомбить Sony возмущенными петициями.

Убийственные контрдоводы

Впрочем, возмущены не только отдельные игроки. Сразу после открытия сервиса **Station Exchange** на него гневно обрушился не кто иной, как **Марк Якобс** (Mark Jacobs), президент компании **Mythic Entertainment**, издателя **Dark Age of Camelot**. Решение Sony он назвал одним из самых неудачных в истории MMORPG-индустрии.

По мнению Якобса, SOE загоняет себя в тупик. «Что будет, если по каким-либо техническим причинам придется удалить аккаунты, на которых, к примеру, лежат честно купленные мечи стоимостью \$800?» — спрашивает он в комментариях для сайта **Game DAILY**. Кроме того, Якобс напомнил, что у любого рынка есть теневая сторона, и все, чего добьется SOE, — это снижение цен у подпольных торговцев.

Критике подверглось и обоснование сервиса как снижающего количество мошенничеств в игре. «Количество жалоб на украденные аккаунты не уменьшится, — резонно замечает Якобс, — зато резко возрастет количество жалоб за украденные всеми правдами и неправдами вещи в процессе самой игры».

На эмоциональное заявление Якобса тут же отреагировал президент SOE **Джон Смедли** (John Smedley). «Торговля за реальные деньги в MMORPG сегодня процветает — хотим мы того или нет. Так пусть наши игроки покупают нужные им вещи у нас, а не на подпольных торгах, где их часто обманывают». Сногсшибательный ответ, но, как ни странно, у позиции SOE есть своя логика.

Крыша едет не спеша...

...тихо шифером шурша. Эта поговорка как нельзя лучше характеризует китайского любите-

ля онлайн-игр по имени **Qiu Chengwei**. Несмотря на солидный возраст — 41 год — он увлеченно играл в MMORPG **Legend of Mir 3**, где на пару со своим приятелем нашел великолепный меч. Друзья стали пользоваться мечом по очереди, пока друг Qiu не решил, что деньги ему нужнее, и не продал раритет за \$1129.

Возмущенный Qiu пошел в полицию (дело было в Шанхае), но там резонно заметили, что для охраны виртуальной собственности нет соответствующих законов. Тогда он направился к своему приятелю и... убил его ножом.

И снова завелась старая шарманка: профессор **Wang Zongyu** из Пекинского университета заявил, что предметы из игр должны считаться частной собственностью, потому что игроки тратят на их добычу свое время и деньги. Адвокаты родственников погибшего утверждают, что убивать человека ради виртуального меча — выдающаяся глупость.

Так или иначе, в свете этих событий официальная продажа супершмоток в MMORPG уже не кажется нечестной игрой издателей. Лучше уж просто купить полюбившееся оружие, чем получить за него нож в спину от фаната вроде Qiu Chengwei.

Вечнозеленый Конан



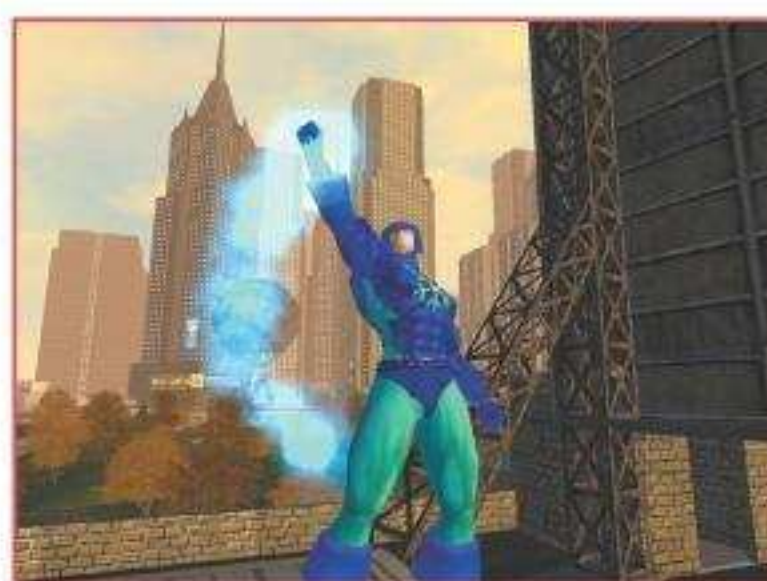
Пока SOE и Mythic спорят, можно ли торговать за деньги собственными записями в базах данных, компания **FunCom** занята куда более продуктивным делом. Известный издатель тихо-мирно окучивает тему Конана-варвара, готовя триумфальное возвращение знаменитого персонажа романов **Роберта Говарда**.

Жанр проекта под названием **Age of Conan: Hyborian Adventures** определен как online action/RPG. Все остальное вполне стандартно, однако стоит выделить весьма многообещающую графику. Естественно, авторы уделили внимание такому существенному фактору, как бои с применением холодного оружия.

Разрабатывается специальная боевая система с красноречивым названием **Real Combat**, благодаря которой махание мечами и тычки рапирами станут реалистичными как никогда. Релиз запланирован на первое полугодие 2006 года.

Пиши, рисуй, записывай

Компания **NCsoft** отметила годовщину своей MMORPG **City of Heroes**, объявив о турнире среди игроков. Это вызвало настоящую бурю на фан-сайтах, но ее причиной стали все



не заманчивые призы, вроде видеокарты **nVidia 6800GT**. Скучающие без режима PvP супергерои заметно оживились, решив, что долгожданные дуэли появятся в игре еще до выхода аддона **City of Villains**.

Но не тут-то было. Желаящие получить награды должны либо навалять микс в формате MP3 длительностью 150 секунд, либо описать свои героические будни в тексте объемом до 500 слов, либо создать красочную открытку по мотивам игры. «Они бы еще заставили нас бабочек ловить», — мрачно прокомментировал один из игроков на официальном форуме. ■

ОДНОЙ СТРОКОЙ

■ Релизы: **Face of Mankind**, **Dark and Light**, **Roma Victor**.



■ **Asheron's Call: Throne of Destiny** — релиз аддона, о котором мы сообщили в прошлом номере, по техническим причинам перенесен на 18 июля.

■ В недрах Sony Online Entertainment, по данным CNN, зреет новая MMOG, основанная на современных событиях, которая будет представлена на E3'2006. Представители Sony не подтверждают, но и не опровергают данную новость, признавая, впрочем, весьма перспективным это направление в жанре.

■ SOE же пока начинает торговлю предметами из **EverQuest II** и... банит свыше 700 аккаунтов за использование ботов и макросов. «Несколько сот потерянных читерских персонажей не имеют никакого значения, если речь идет о получении удовольствия от игры для сотен тысяч людей», — заявили в SOE.

■ Компания **Webzen** не без гордости объявила о привлечении культового композитора Говарда Шора (Howard Shore) для создания саундтрека к MMORPG под названием **SUN**. Шор написал музыку для нескольких десятков фильмов, включая «Банды Нью-Йорка», «Молчание ягнят» и «Властелин колец». Музыкальные треки исполняют российские музыканты, дирижер — не менее культовый Владимир Спиваков.

Отправьте SMS с кодом картинку на номер 8881

8312334 8312333	8312335 8312336	8326183 8326187
8312593 8312594	8311910 8311911	8311842 8310181
8313180 8313179	8312373 8312372	8312547 8312546
8325395 8325157	8311744 8310442	8325396 8325158
8325380 8325142	8312535 8312534	8325378 8325140
8311952 8311934	8325391 8325153	8313273 8313272
8312578 8312577	8312117 8312116	8313008 8313007
8315339 8315340	8311760 8310166	8325393 8325155
8313257 8313256	8313186 8313185	8313134 8313133
8326337 8326338	8326331 8326332	8326327 8326328
8326164 8326163	8326168 8326167	8326166 8326165
8320226 8320225	8320217 8320218	8320209 8320210

Отправьте SMS с кодом картинку на номер 8881

8326181	8318437	8326474
8326605	8326213	8326227
8326599	8320828	8326306
8318448	8311982	8325994
8318441	8324576	8324409
8326585	8326524	8326607
8325982	8311325	8326593
8324865	8324871	8316216

МОНОФОНИЯ				
ГОРЯЧИЕ ХИТЫ	Nokia Samsung	Siemens	EMS	ПОЛИ-ФОНИЯ
Илья "Бой с тенью" Серёга	8325255	8325256	8325254	8325259
Черный Бумер Серёга	8315078	8315079	8315077	8315082
Кукла Серёга	8326762	8326763	8326761	8326820
Илья "Турецкий гамбит" Нору свело	8325333	8325334	8325332	8325337
Satisfaction Benassi	8311051	8311052	8311050	8311058
Hir My Heart Benassi Bros & Dhany	8326849	8326850	8326848	8326853
Burn Usher	8326798	8326799	8326797	8326802
Yeah Usher	8321834	8321835	8321833	8321838
Let's get it started Black Eyed Peas	8320163	8320164	8320162	8320170
B-Boys & Fly Girls Bomfunk MC's	8326780	8326781	8326779	8326778
Ночной дозор Уматурман	8314054	8314055	8314053	8314058
Boro Boro Arash	8324543	8324544	8324542	8324553
Бумер Ленинград	8312189	8312212	8312188	8312187

НОВОЕ				
	Nokia Samsung	Siemens	EMS	ПОЛИ-ФОНИЯ
Из к/ф "Титаник"	8326879	8326880	8326878	8326883
No Matter What You Do	8326774	8326775	8326773	8326772
I'm lovin' it	8326858	8326859	8326857	8326856
Jigga Jigga	8326867	8326868	8326866	8326871
Князь Игорь	8326885	8326886	8326884	8326889
К Элизе	8326891	8326892	8326890	8326901
Why Does My Heart Feel So Bad	8326804	8326805	8326803	8326808
Hypnotic	8326786	8326787	8326785	8326784
One Step Closer	8326741	8326742	8326740	8326817
Вокзал	8326810	8326811	8326809	8326823
Мурка	8326861	8326862	8326860	8326865

РУССКИЕ ХИТЫ				
Отправьте SMS с кодом на номер 8881				
Гимн СССР	8323545	8323579	8323544	8323566
Я буду лучше	8320859	8320860	8320858	8320875
Где буду я	8326265	8326266	8326264	8326269
Одна звезда	8314970	8314971	8314969	8314974
Лондон-Париж	8312180	8312181	8312179	8312178
Капля абсента	8326259	8326260	8326258	8326263
Биология	8314060	8314061	8314059	8314088
Мир, о котором я не знала...	8324704	8324705	8324703	8324723
Понарошку	8314976	8314977	8314975	8314980
Черно-белый цвет	8314431	8314432	8314430	8314435
Швайн	8326253	8326254	8326252	8326272
Никого не жалко	8312224	8312225	8312223	8312195
WWW	8315258	8315259	8315257	8314702
На берегу неба	8324055	8324056	8324054	8324059
Ты должна рядом быть	8325327	8325328	8325326	8325331
Время романтиков	8326247	8326248	8326246	8326251
Демобилизация	8324614	8324615	8324613	8324628
Ума Турман	8324701	8324702	8324700	8324720
Проститься	8316071	8316072	8316070	8316075
Плакала береза	8312279	8312280	8312278	8312283
Чита-Дрита	8312199	8312200	8312198	8312203
Самый - самый	8321610	8321611	8321609	8321619
Владимирский централ	8315744	8315745	8315743	8315865
Прогулка	8323717	8323718	8323716	8323724
Воскрешение	8319343	8319344	8319342	8319368
Брибумер	8317013	8317014	8317012	8317011
Бригада	8311781	8311782	8311780	8311740
Ла-ла-ла	8324676	8324677	8324675	8324680

ЗАПАДНЫЕ ХИТЫ				
Отправьте SMS с кодом на номер 8881				
She Will Be Loved	8320012	8320013	8320011	8320019
This Love	8313483	8313484	8313482	8313487
Lose My Breath	8320728	8320729	8320727	8320732
Despre Time	8316017	8316018	8316016	8316021
Fiesta De La Noche	8324667	8324668	8324666	8324674
Du - Du	8324658	8324659	8324657	8324662
Just Lose It	8324792	8324793	8324791	8324832
Lift Me Up	8325596	8325597	8325595	8325620
The Final Countdown	8319337	8319338	8319336	8319362
I Like It	8314066	8314067	8314065	8314079
Amerika	8318466	8318467	8318465	8318491
Thunder Struck	8320151	8320152	8320150	8320158
The Love Of Richard Nixon	8320006	8320007	8320005	8320016
Freestyler	8315870	8315871	8315869	8315862
Obsession	8320795	8320796	8320794	8320799

ТОЛЬКО У НАС				
Отправьте SMS с кодом на номер 8881				
Детская тема	8323550	8323551	8323549	8323572
Родение...	8323542	8323543	8323541	8323563
Песня кукол...	8323547	8323548	8323546	8323569
Песня Красной Шапочки	8323556	8323557	8323555	8323578
Тема мечты	8323553	8323554	8323552	8323575
I Feel Good	8314314	8314315	8314313	8314276
Из к/ф "Паучок Аманси и волшебная палочка"	8323539	8323540	8323538	8323560
Из к/ф "Тот самый Мюнхгаузен"	8315705	8315706	8315707	8315826

Звонки MP3!

Вытащи меня из штанов!
Звонок из Кремля
Звонок с бандитской разборки
Котёночек, ответь, пожалуйста...
Кремль на проводе
Привет, моя сладкая полка!
Шантаж
Уважаемые россияне!
Звонок с бандитской разборки
Вытащи меня из штанов!
Теща - очень опасный зверь...
Накусив яблоко...
Напитки покрепче
Владимирский централ
Трахни меня
Идем на Восток! из к/ф "Турецкий Гамбит"
Satisfaction
"Кинг-Ринг". Из к/ф "Бой с тенью"

ВИДЕОРОЛИКИ

Отправьте SMS с кодом ВИДЕО или MP3 на номер 8887

8310275	8310276	8310269

НАЙДИ ЛЮБОВЬ

отправь SMS-кой слово MANiA на номер 8888

МОБИЛЬНЫЕ ЗНАКОМСТВА

NEW!!! ТЕПЕРЬ С ФОТОГРАФИЯМИ

КАК ЗАКАЗАТЬ ВИДЕО ИЛИ MP3-ЗВОНОК?

- Отправьте SMS-сообщение с выбранным кодом MP3-звонка или видео на номер: **8887**
- Через некоторое время на телефон придет SMS-сообщение со ссылкой.

КАК ЗАКАЗАТЬ КАРТИНКУ ИЛИ МЕЛОДИЮ?

- Отправьте SMS-сообщение с кодом выбранной картинки или мелодии на номер: **8881**
- Через некоторое время на телефон придет SMS-сообщение с картинкой/мелодией (ссылка на картинку/мелодию)

СОВМЕСТИМОСТЬ ТЕЛЕФОНОВ

Мелодии звонка: Nokia: 5100, 5200, 5300, 5450, 5510, 5610, 5710, 5810, 5910, 6010, 6110, 6210, 6310, 6410, 6510, 6610, 6710, 6810, 6910, 7010, 7110, 7210, 7310, 7410, 7510, 7610, 7710, 7810, 7910, 8010, 8110, 8210, 8310, 8410, 8510, 8610, 8710, 8810, 8910, 9010, 9110, 9210, 9310, 9410, 9510, 9610, 9710, 9810, 9910.

Цветные картинки: Siemens: M45, M60, M65, M66, M67, M68, M69, M70, M71, M72, M73, M74, M75, M76, M77, M78, M79, M80, M81, M82, M83, M84, M85, M86, M87, M88, M89, M90, M91, M92, M93, M94, M95, M96, M97, M98, M99.

Челно-белые картинки и открытки: 10128: Siemens: M45/M55/M65/M75/M85/M95, M46/M56/M66/M76/M86/M96, M47/M57/M67/M77/M87/M97, M48/M58/M68/M78/M88/M98, M49/M59/M69/M79/M89/M99.

СЛУЖБА ПОДДЕРЖКИ

(095) 115-97-77
(101-19) по будням; e-mail: hotline@nikita.ru

ВНИМАНИЕ! Для получения MP3-звонка или видео необходимо отправить SMS-сообщение с кодом выбранной картинки или мелодии на номер 8881. В случае ошибочного запроса услуга будет считаться оказанной. Актуальность предоставления информации гарантируется в течение двух месяцев со дня публикации.

Стоимость запроса на номер 8887: «Билайн», «МегаФон» (Москва, Центр), МТС, Билайн-Восток, ЮСТ, МТС (Иркутск, Новосибирск, Хабаровск), МТС на Урале, МТС GSM (В. Новгород) - 2 руб. (без НДС), МТС (Москва, С. Петербург, Барнаул), Реком, МТС на Амуре, МТС на Дону, МТС Уматурман, Телес, Сахалинский GSM - 1.9 руб. (без НДС), МТС на Кубани - 0.10 руб. (с НДС), МТС-Фон (Москва, Центр), Новосибирск, Хабаровск, Поволжье, СМАРТ (Пенза GSM, Астрахань GSM, Волгоград GSM), Индино GSM (Ростовская обл.), Эра-Самарканд - 0.6 руб. (с НДС).

Стоимость запроса на номер 8881: «Билайн», МТС-Восток (Москва, Центр, С. Петербург), ЮСТ, Билайн-Восток, Сахалинский GSM, МТС, Билайн-Телеком, Телес, МТС-Иркутск (В. Новгород) - 0.99 руб. (без НДС), МТС-Фон (Поволжье, Самары, Уфа, Казань, Челябинск, Москва, Центр), СМАРТ, Уральский GSM, Мотис, Эра-Самарканд, Индино GSM (Иркутск), Эра-С. (С. Петербург), МТС на Кубани - 0.4 руб. (с НДС), Индино GSM (Москва) - 0.1 руб. (с НДС).

СОВМЕСТИМОСТЬ ТЕЛЕФОНОВ

Мелодии звонка: Nokia: 5100, 5200, 5300, 5450, 5510, 5610, 5710, 5810, 5910, 6010, 6110, 6210, 6310, 6410, 6510, 6610, 6710, 6810, 6910, 7010, 7110, 7210, 7310, 7410, 7510, 7610, 7710, 7810, 7910, 8010, 8110, 8210, 8310, 8410, 8510, 8610, 8710, 8810, 8910, 9010, 9110, 9210, 9310, 9410, 9510, 9610, 9710, 9810, 9910.

Цветные картинки: Siemens: M45, M60, M65, M66, M67, M68, M69, M70, M71, M72, M73, M74, M75, M76, M77, M78, M79, M80, M81, M82, M83, M84, M85, M86, M87, M88, M89, M90, M91, M92, M93, M94, M95, M96, M97, M98, M99.

Челно-белые картинки и открытки: 10128: Siemens: M45/M55/M65/M75/M85/M95, M46/M56/M66/M76/M86/M96, M47/M57/M67/M77/M87/M97, M48/M58/M68/M78/M88/M98, M49/M59/M69/M79/M89/M99.



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

E-MAIL РУБРИКИ: INTERNET@IGROMANIA.RU

ПРИШЕСТВИЕ ИГРЫ

Русская MMORPG — Shelter Online

Жанр: онлайн ролевая игра ■ **Создатель:** Цифровые Миры ■ **Системные требования:** P-IV 1,5, 256Mb RAM, видео не ниже GeForce Ti4200 ■ **Дата выхода:** лето-осень 2005 года

Последние несколько лет отечественные разработчики, умело лавируя и огибая многочисленные препятствия, выходят на мировую компьютерно-игровую арену. Часто — весьма удачно. Сейчас сложно назвать жанр, в котором не было бы нескольких отличных отечественных разработок. Action, стратегии, ролевки, аркады... До недавнего времени только в стане масштабных онлайн ролевых игр — MMORPG — мы могли похвастаться всего одной игрой — «Сферой». Да и та уже немолода.

Среди игровой общественности стало модным говорить, что «серьезный онлайн» пока не для России. Что лет эдак через пять — может быть, а пока даже не надеяться. Похоже, скептикам придется помолчать в тряпочку, а поклонникам онлайн ролевых действий срочно навести уши. В отечестве готовится выпуститься новая масштабная онлайн ролевка.

Не совсем бета

После звонка и обсуждения деталей курьер оперативно доставил в редакцию диск, заявленный как пре-бета-версия игры **Shelter Online**. Наживив дистрибутив и продравшись через тернии немногочисленных багов, мы были, мягко говоря, удивлены.

Мы-то думали, что нас ждет некое подобие УО в плане графики: плоские ландшафты, упрощенная анимация... На экране же умело шевелили тысячами полигонов мускулистый движок, готовый если не заткнуть за пояс, скажем, WoW, то уж точно выступить в той же весовой категории.

Дальше все было, увы, не столь радужно. Побегав немного по отличной карте с множеством гор, оврагов, лесов, мы поняли, что имеем дело с сильно сырой бета-версией. Получить из нее представление о мире игры сложно. Всего один уровень, демонстрирующий хорошую графику, плавную анимацию персонажей.



Светлана Померанцева устраивает скоростной бросок по игре, пытаясь зарубить саблезубых зайчиков-побегайчиков. Зайчики умело маскируются.

От игровой же системы — лишь эхо. Характеристики, которые нельзя прокачивать (все изначально выставлено на максимум). Множество неактивных умений, заставляющие пускать слюнки в ожидании, когда же их можно будет пощупать по-настоящему. Несколько персов на выбор. Небольшое количество оригинальных монстров, которые уже пытаются жить по своим законам: охотятся друг на друга, нападают на персонажа...

Но все же составить сколько-нибудь полноценное представление о будущей игре на основе этого сложно. Слово тебе дают через щелчку взглянуть на прекрасный мир и тут же захлопывают дверь.

Поняв, что перед нами потенциальный онлайн хит от отечественных разработчиков и что иначе как в интервью выяснить подробности довольно сложно, оперативно связались с создателями — компанией «Цифровые Миры». На наши вопросы согласились ответить генеральный директор компании и идеолог проекта **Павел Ройтберг** (LKnight) и ведущий концептолог и менеджер проекта **Александр Зезюлин** (TeaToad). Результат общения — перед вами. Некоторые факты шокируют, некоторые валят с ног, прочие же просто вселяют надежду, что скоро нас ждет отличная онлайн ролевая игра... Наша. Отечественная.

Этот прекрасный мир

«Игромания» ([И]): Что представляет собой мир игры? Он разработан вами с нуля или вы взяли за основу уже какую-то существующую вселенную?

Александр Зезюлин ([TeaToad]): Игровой мир *Shelter Online* построен на основе оригинальной игровой вселенной, называемой «Ожерелье Небес». В случае успешного старта проекта мы рассчитываем развивать идею



Красавец орк — быстр, сноровист и дьявольски силен. Умело орудует клинком, который в полтора раза длиннее его собственного тела.

DVD-ЭКСКЛЮЗИВ



На нашем DVD вас ждет эксклюзивная тестовая версия *Shelter Online*, предоставленная в последний момент разработчиками проекта. Не ждите от нее чего-то экстраординарного — это всего лишь тестовый уровень, без серьезного геймплея. Но бегать, оценивать движок, прокачивать персонажа, сражаться можно уже сейчас.

К моменту выхода журнала разработчики собираются выпустить патч для демки, который можно будет скачать прямо из клиента демо-версии. Патч, видимо, будет содержать дополнительных монстров, скиллы, улучшенную графику... Но пока это точно не известно.

В любом случае, смотреть демку всем строго обязательно. В ней хоть краешком глаза можно увидеть, как приблизительно будет выглядеть игра.

ВНИМАНИЕ: при установке тестовой версии *Shelter Online* вам нужно будет ввести код активации - "001" (без кавычек).

множественности игровых миров, заложенную в самом названии данной вселенной.

[И]: Подозреваю, что у игры есть своя предыстория. В чем она заключается и насколько крепко на ней завязан геймплей? Ведь предысторию можно подать просто как некую информацию перед началом игры, а можно вплести ее в геймплей. Вообще она как-то влияет на игру — или существует только общий набор правил и каждый игрок может жить, как ему заблагорассудится?

[TeaToad]: Предысторию игры можно разбить на две значительные части: происшедшее с игровой вселенной в целом и происшедшее с игровым миром «Приют». События первой части будут упоминаться при описании глобальных механизмов и процессов игры, события же второй формируют общий фон для описаний квестов, бестиария, географии и т.д. В дальнейшем игроки смогут принять активное участие в решении судьбы мира «Приют», буквально переключив его под себя.

[И]: Условно MMORPG можно разделить на два типа. В одних игрок начинает играть персонажем-новичком, не обученным ника-



Орк анфас. Несмотря на некоторую грубость модели, смотрится отменно.

ким базовым профессиям. В этом случае геймер может самостоятельно выбирать, как развивать своего перса. В других онлайн-ролевках с самого начала необходимо определить не только расу, но и класс персонажа. И затем по ходу игры поменять его нельзя. Как обстоят дела в Shelter?

[TeaToad]: Мы долго дискутировали на тему необходимости жестко определенных классов, которые обеспечивали бы разделение ролей в группе и помогали бы сбалансировать игру в целом. В конечном итоге мы пришли к идее динамических классов, позволяющей игроку создавать самые немыслимые сочетания умений. В умелых руках гибкость поведения гибридного персонажа окажется неоценимым преимуществом.

С другой стороны, никто не мешает игроку создать персонаж, руководствуясь исключительно здравым смыслом: дополнив умение владеть мечом тяжелой броней, щитом и воинским искусством. Изменение такого динамического класса будет возможно путем обнуления того или иного умения, но эта возможность наверняка будет достаточно дорогой и редкой.

Павел Ройтберг ([LKnight]): Хотелось бы отметить, что игрок, не желающий разбираться в системе, будет иметь возможность выбрать один из готовых шаблонов развития своего персонажа.

Разработчики пошли, пожалуй, самым сложным путем. Куда проще было бы сделать несколько линий развития определенных классов и на этом успокоиться. В этом случае сбалансировать игру обычно значительно проще. Совсем другое дело — создавать некую систему, на основании которой игрок сам выступает в роли творца класса своего персонажа. Необходимо проработать все нюансы, просчитать все варианты, учесть все закоулки, в которые может свернуть мысль самого взбалмошного геймера. Любое развитие персонажа должно быть сбалансированным.

Несмотря на то что подобный путь развития весьма сложен, он же при этом и самый интересный. Одно дело развивать перса по заранее определенному пути. Свобода действий и творчества, конечно, есть, но она минимальна. Эдакий забор, который опутали виноградной лозой, чтобы живущие взаперти думали, что они на свободе. Совсем другое дело — дать игроку возможность самому решать, кем будет его перс. Уже одна лишь возможность в любой момент изменить класс своего персонажа дорогого стоит. Был воин — станет маг. Был маг — извольте приветствовать паладина...

Возможность изменить класс персонажа на поздних стадиях игры избавляет игрока от необходимости начинать игру заново с новым героем.

[И]: Из бета-версии понятно, что в игре будет минимум три расы: люди, орки и гномы. А что нас ждет в финальной версии игры?



Массовая инсценировка битвы на старом рендере движка. Даже на нем игра выглядит весьма впечатляюще.

[TeaToad]: В сакральном концепт-документе Shelter Online существует страница, на которой нарисована диаграмма взаимоотношений пятнадцати игровых рас, в том числе нескольких негуманоидных. Наши игровые дизайнеры денно и нощно возносят свои молитвы, чтобы однажды эти расы явились на свет. Однако с уверенностью можно сказать о том, что к моменту релиза игры будут готовы три перечисленные выше расы, и еще две — светлые эльфы и северные варвары — в кратчайшие сроки после релиза.

Пять рас при условии выверенного баланса и возможности творить класс на свое усмотрение — это уже очень много. Что же касается пятнадцати изначально запланированных рас... Есть мнение, что оно и к лучшему, что разработчики решили ограничиться тремя на момент релиза. История игропрома помнит немало случаев, когда удачные на первый взгляд проекты скоропостижно погибали исключительно из-за элементарного обилия игровых «национальностей». Добиться гармоничного сочетания такого количества рас в одной игре чрезвычайно сложно.

Дорожек много разных

[И]: Будет ли в игре магия? Если да, то кому она будет доступна и будут ли магические школы? Персонаж — не маг сможет как-то обучиться магии?

[TeaToad]: Да, конечно же, будет! Как уже было отмечено, классовая система мира игры является динамической. Таким образом, любой игрок сможет обучиться магии в одной из магических школ, которые находятся под покровительством той или иной семьи богов. Всего таких школ запланировано пять, однако помимо этого существует еще несколько магических умений, доступных персонажу, таких как переход в астрал и медитация.

[И]: Как в игре будет зарабатывать экспа? На чем можно будет получать условные единицы умения?

[TeaToad]: Опыт приобретается в действии. Всякий раз, выполняя задания или просто уничтожая монстров, игрок приобретает некоторое количество экспы. По достижении определенного количества экспы игрок переходит на следующий уровень, получая пункты характеристик и умений, которые он может распределить по своему усмотрению.

[И]: Сколько характеристик вы планируете сделать для персонажа?

[TeaToad]: Базовые характеристики персонажа — сила, ловкость и интеллект, влияющие на повреждения, которые наносятся тем или иным оружием. Вторичные характеристики персонажа — телосложение, мобильность и сопротивление, влияющие на защиту от различных повреждений. Кроме того, у персонажа есть три пула: здоровье, выносливость и мана, отражающие его текущее состояние и запасы сил.

Количество характеристик не зашкаливает, а значит, игроку, скорее всего, не придется часы напролет просиживать над «куклой» перса, продумывая, какую характеристику прокачать следующей, что отложить на потом, какое соотношение силы и выносливости оптимально, как... Можно продолжать до бесконечности. Игр, перегруженных числовыми характеристиками персонажей, хватает, и не сказать что они пользуются большой популярностью. Shelter, судя по всему, будет избавлена от этого недостатка.

Иду на вы!

[И]: На кого в первую очередь рассчитана Shelter? На тех, кто любит играть в одиночку, или на командное прохождение? Если на команду, то как будут организовываться партии? Будут ли в игре понятия гильдий и кланов?

[TeaToad]: Любой игрок, надеющийся развить своего персонажа до максимального уровня, должен будет пройти стадию социализации, побывав в том или ином объединении игроков — гильдии, городе, королевстве. После достижения максимального уровня персонаж волен быть кем угодно: и членом команды, и вольным стрелком. Однако большинство серьезных событий, таких как рейды на монстров-боссов, исследование и освобождение новых земель, постройка городов, потребуют усилий сплоченных групп игроков.

ИНТЕРАКТИВНОСТЬ ФОРЕВА!

Разработчики онлайн-игр всегда стояли перед выбором: сделать мир максимально интерактивным, но увеличить тем самым интернет-трафик и расходы геймера на игру — или оставить в игре минимальное количество видоизменяемых/разрушаемых/перемещаемых предметов и повышать интересность другими способами. Узнаем, как решили поступить создатели Shelter Online.

[И]: Как обстоят дела с интерактивностью в игре? Насколько мир разрушаем? Можно ли будет использовать предметы окружения для каких-то целей? И мини-вопрос вдогонку: перемещаться можно будет только на своих двоих или будут еще какие-то способы?

[TeaToad]: Интерактивность мира минимальна. Это связано с желанием максимально ограничить объем пересылаемой каждому игроку информации об окружающем его пространстве. Одно дело — сообщить игроку о перемещении нескольких монстров и персонажей, и совсем другое — передать ему информацию об изменении рельефа, объектов и прочего, прочего...

В данный момент перемещение по миру возможно только на своих двоих. Мы планируем ввести перемещение по астралу (в ближайшее время) и ездовых существ (через некоторое время после релиза).



[LKnight]: Безусловно, в игре будут гильдии (кланы), также как и надгильдийные структуры, такие как баронства и королевства. А в вышеупомянутом сакральном документе прописана возможность захвата власти в любой социальной структуре группой игроков.

Существуют игры, в которых система объединений игроков не продумывалась разработчиками заранее и никак не отражалась в игровой системе. Тем не менее геймеры, едва освоившись в новой игровой вселенной, тут же начинали кучковаться, собираться сначала в небольшие виртуальные бандформирования, а затем и в могучие армии. Шли воевать стенка на стенку, за считанные секунды валили сообща высокоуровневых монстров...

Если же система объединения игроков продумана заранее, это всегда открывает дополнительные возможности для геймплея. Похоже, Shelter предоставит игрокам немало возможностей для проявления своих общественных талантов. Массовики-затейники уже драят до блеска свои рупоры, готовясь созывать онлайн-людей под свои лингвистические знамена.

[И]: Будет ли в Shelter Online плеер-киллинг или вы собираетесь запретить его? Ведь несмотря на то, что многим ПК не нравится, основная масса геймеров предпочитает игры с детально проработанным ПК-компонентом...

[TeaToad]: Сражения между игроками будут одной из важнейших составляющих игрового процесса. Мы постараемся дать игрокам максимум причин для доброй ссоры. Уже сейчас можно утверждать, что разумный плеер-киллинг не будет преследоваться или запрещаться. Любителей же неразумного, маниакального ПК приструнит система приобретения репутации и статистика боев, которую мы планируем отображать на странице игры.

[И]: Как будут проходить сражения в игре? Будет чистое «мясо» или у вас есть какие-то нестандартные тактические заготовки? Будут ли различаться бои персонажей друг с другом (если, конечно, это вообще возможно) и бои с монстрами?

[TeaToad]: Система боев один на один будет достаточно простой, практически аркадной, и не потребует от игрока особых умений, присущих киберспортсменам. Мы постарались сделать боевую систему достаточно прозрачной и комфортной в освоении. В дальнейшем мы наеемся внедрить тактическое управление боями между группами игроков, учет построений, наличие военных лидеров и много чего еще.

Густое варево из плеер-киллинга, возможности умереть, потеряв при этом часть вещей и экспы, но не все заработанное разом... все это сдобрено битвами с противниками, управляемыми AI и квестами. То, что компьютерные противники не



Стремительный прыжок саблезубого зайца на леди-гнома. Без шансов: раса гномов весьма сильна и умело обращается с тяжелым оружием.

ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЙ БЕСТИАРИЙ



стры тупоголовыми «мальчиками для битья» с разным уровнем здоровья или вы наделите их приличным AI и каждую схватку игрок будет запоминать надолго?

[TeaToad]: Сложно обещать игрокам запоминающиеся схватки в онлайн-игре, где зачастую приходится день за днем убивать тысячу и одну крысу. Большинство монстров в игре не будут обладать значительным интеллектом. Они смогут позвать на помощь, будут защищать свою территорию и товарищей, убегут, если увидят, что силы неравны. Но в остальном они будут именно «мальчиками для битья». Запоминающиеся битвы предполагаются только с игровыми «боссами», обитающими в труднодоступных уголках мира.

[LKnight]: На наш взгляд, самые интересные битвы — это мотивированные битвы между группами игроков.

Для онлайн-ролевки весьма важен подход разработчиков к реализации смерти персонажа. Если оформить гибель перса как некую условность, когда игрок с гибелью ничего не теряет, то играть становится, мягко говоря, неинтересно.

Если же сделать гибель в виртуальном мире похожей на гибель в реальном — обнуление всех характеристик и потеря всего хабара, — то единожды умершего высокоуровневого игрока уже силком в игру не затянешь. Еще бы! Столько растил, а тут одним взмахом меча все труды насмарку.

[И]: В игре можно умереть? Если да, то что происходит с персонажем после смерти? Он теряет все умения и надо начинать с нуля? Или все сохраняется? А может быть, какой-то промежуточный вариант, когда часть навыков снимается за смерть?

[TeaToad]: С самого начала разработки мы были единодушны в понимании того, что смерть персонажа не должна заметно задерживать или обнулять его развитие. На текущий момент, умирая, персонаж теряет заработанную экспу и имеет шанс оставить на холодном теле какую-то часть из накопленных вещей.

[LKnight]: Те же из вещей, что останутся на персонаже, при смерти будут повреждаться.

будут тактическими гениями, — не новость. Большинство удачных онлайн-игр работают по тому же принципу, а ряд MMORPG с высоким уровнем интеллекта противников провалились.

В виде текста в меню блюдо смотрится весьма аппетитно. По сути, чтобы оценить мастерство повара, осталось лишь дождаться, когда игра будет подана к столу.

Хабар всему голова

Но не только битвами, квестами и ПК жива любая онлайн-ролевка. Есть в ней немало составляющих, которым разработчики просто обязаны уделить ничуть не меньше, а иногда и больше внимания.

[И]: Насколько много вещей будет в игре? Из бета-версии понятно, что будет много оружия и брони. Возможно, что-то еще?

[TeaToad]: Не так давно я услышал фразу, относившуюся к одной из хитовых онлайн-игр: «Играть в N — все равно что играть в покер на

Современные MMORPG, мягко говоря, не блещут AI монстров. В лучшем случае, он просто есть. В худшем — отсутствует как класс. Не то чтобы онлайн-ролевке так уж был нужен полноценный интеллект для монстраков, которые все равно ничем иным кроме мяса не будут, но все же...

[И]: Вопрос про противников. В бета-версии представлены несколько видов пучеглазых белок, хищные зайчики, какие-то мелкие чертики... Что будет в финальной версии? Насколько разнообразен будет бестиарий, а самое главное — будут ли мон-

одевание». На мой взгляд, эта фраза наилучшим образом описывает один из ключевых аспектов привлекательности онлайн-игр — «шмотизм». И это, на наш взгляд, здорово. Мы постараемся дать игрокам как можно больше вещей, вещичек и вещиц для того, чтобы нарядить их драгоценных персонажей. На данный момент помимо упомянутых оружия и брони планируется использовать различную одежду и магические драгоценности.

Очень важный момент. Сколько бы ни пытались некоторые игроки доказать, что хабар в игре второстепенен, подавляющая масса геймеров хочет, чтобы шмоток было много. В Shelter, видимо, будет именно много. Это видно даже из отыгранной нами пре-бета-версии игры. Маленькие невзрачные модельки оружия в инвентаре превращаются в стальных монстров, стоит только вручить их персу.

[И]: Как обстоят дела с оружием? Будет ли оно стариться и разрушаться? Можно ли совершенствовать оружие, например, за счет магических предметов?

[TeaToad]: Оружие, броня и любой другой предмет, который возможно примерить на персонажа, будет получать повреждения в бою и, соответственно, разрушаться. Для восстановления предметов предусмотрен ремонт в NPC-магазинах, а в дальнейшем, после введения ремесел, — возможность самостоятельно починить и улучшить любой предмет. Для улучшения предметов нами разработана система зачаровки вещей, но внедрение ее будет отложено до момента относительной стабилизации баланса боевой системы.

[И]: Как в игре представлена экономическая составляющая? Можно ли покупать/продавать вещи? Где это можно сде-



Эргономика и визуальный ряд интерфейса уже сейчас на весьма высоком уровне (все менюшки на скрине можно перемещать мышкой). Но поработать еще есть над чем.

лать? Разрешен ли прямой обмен/продажа хабара между персонажами?

[LKnight]: В игре есть прямой обмен честно или даже нечестно нажитым добром и/или ресурсами между игроками. Излишки же можно продать городским торговцам. Стандартную экипировку несложно будет купить в городе у них же, но при этом, если простые вещи младших рангов будут вполне доступны, даже у стандартных вещей высокого ранга цена будет больно кусаться.

В уже не раз упоминавшемся сакральном документе кроме вышеупомянутых записаны еще и следующие вещи: автоматизированные дилеры игроков (player vendor), самобалансирующаяся ресурсная система, банковская система (с возможностью для гильдии основать в собственном городе карманный гильдийный банк). Отдельного слова заслуживает запланированная многовалютность мира с изменяющимися в зависимости от действий игроков и глобальных событий курсами валют.

Многовалютный мир?! Курсы валют?! Понятно, что все это будет не сразу, но если создатели, пускай с патчами и аддонами, внедрят в игру задуманное, получится эдакий... прецедент. Удачной системы многовалютной вселенной в мире онлайн-ролевых систем нами пока замечено не было. Натуральный обмен, разумеется, не в счет.

Технические экзерсисы

Онлайновая игра может быть сколь угодно проработанной, движок обеспечивать фантастическую по реалистичности картинку, баланс может быть проработан до мелочей... Но если игра будет запускаться только на топовых машинах, для сетевых баталий понадобится канал не тоньше мегабитного, а трафик будет таять со скоростью сахара в стакане чая, то успеха такой игре не видать. Давайте разбираться, как обстоят дела у Shelter на техническом фронте.

[И]: От вопросов геймплея перейдем к вопросам более меркантильным. Каковы будут системные требования у релиза? На каком железе будет бегать Shelter? И самое главное — какой потребует коннект? Ведь Россия, несмотря на продвижение ADSL и выделенок, все еще в основной своей массе сидит на диалупе.

[LKnight]: Минимальная конфигурация — это процессор лучше Celeron 2GHz, графическая карточка, поддерживающая шейдеры версии 1.3 и старше (все карточки от GeForce ti4200), около гигабайта свободного места на винчестере и 256 мегабайт оперативной памяти. Рекомендованная же конфигурация — это процессор лучше Pentium IV 2GHz, оперативной памяти больше чем 512 мегабайт и графическая карта с шейдерами версии 1.4.



Пока скорость перемещения по холмистой и ровной местности приблизительно одинакова. К релизу должны поправиться.

ПРИНЦИПЫ МАССОВОСТИ



[TeaToad]: Можно с уверенностью сказать, что игра будет проходить длительную обкатку на территории России и сопредельных государств, прежде чем мы попытаемся выйти на международный рынок.

Ни одна онлайновая игра не будет жить без более или менее крупных серверов, на которых одновременно может находиться и сражаться большое количество игроков. Выясним, как с этим вопросом обстоят дела у Shelter.

[И]: Сколько планируете сделать серверов и сколько человек смогут одновременно сразиться на одном сервере?

[TeaToad]: На этот вопрос ответит открытое тестирование.

[LKnight]: По предварительным тестам, один мир (игровой кластер) сможет поддерживать больше десяти тысяч игроков в онлайн, но точные данные мы, безусловно, получим только по результатам открытого тестирования.

Звучит многообещающе, будем надеяться, что означенное открытое тестирование оправдает ожидания разработчиков и геймеров и на серверах действительно можно будет встретиться с огромными армиями игроков.

Довольно приличные системные требования. С другой стороны, современные MMORPG уже давно перестали баловать обладателей слабых машин. Самый запущенный случай — EverQuest 2, хотя тот же WoW тоже на абы какой «тачке» не побежит.

[И]: Как будет распространяться игра и, что немаловажно, как придется оплачивать игровое время? На сегодняшний день существует несколько систем, по какому пути пойдете вы? Плата только за дистрибутив, ежемесячная/поквартальная оплата?

[LKnight]: Мы будем поддерживать несколько различных схем оплаты, как ежемесячную оплату игрового аккаунта, так и игру из клубов, с которыми мы сотрудничаем, также можно будет купить дистрибутив игры в магазине (в комплекте с некоторым количеством времени) или скачать клиент игры с нашего сайта и оплатить аккаунт в онлайн. Пока точно можно сказать, что ежемесячная оплата будет меньше 200 рублей за аккаунт.

[И]: С какими другими MMORPG вы могли бы сравнить свою игру? Или она будет уникальной и сравнения неуместны в принципе?

[TeaToad]: Взяться за разработку Shelter Online нас вдохновил бессмертный шедевр Лорда Бритиша — Ultima Online. Кроме того, в процессе разработки мы много раз обращались к опыту игры Dark Age of Camelot от Mythic Entertainment.



Кровавая мясорубка с иглохвостой белкой-мутантом. Целые стада этих милых зверушек носятся по тестовой версии игры. Быстры, злы, опасны...

Для любой онлайновой игры важен выход на международную арену. Да, можно сделать игру, заточенную только под определенную узкую аудиторию (пускай даже национальную), но игрок жаждет сразиться с орками из Англии, гномами из Германии, магами из США... Продолжать можно до бесконечности. Мировой релиз — даже если он состоится позже релиза в родной стране разработчиков — весьма желателен.

[И]: Вы собираетесь делать игру международной или заточенной исключительно под отечественного пользователя?

[И]: Ну, и последнее и самое важное: когда выйдет игра и кто выступит в роли издателя?

[LKnight]: К сожалению, мы пока не знаем, кто будет издателем: проект разрабатывался самостоятельно, у него не было издателя на момент начала работ, а сейчас мы все еще ведем переговоры. Что же касается сроков выпуска, мы бы ничего не хотели говорить о планах на релиз, кроме как «скоро» и «точно до конца лета».

Вот оно, оказывается, как. «До конца лета» — уже почти на носу. То есть игра практически готова и может в любой момент выстрелить. Осталось дождаться начала тестирования полноценной версии игры. В самом ближайшем будущем создатели обещают новый рендер движка, что еще повысит детализацию персонажей и улучшит качество картинки. Так что, возможно, мы еще вернемся к Shelter до релиза.

В заключение подобных статей принято фонтанировать шампанским, принимать роды бурных оваций и прочими способами выражать восторг. Мы в данном случае будем осторожными. По одной-единственной причине — чтобы не сглазить. В кои-то веки на российский (а затем, возможно, и на мировой) игровой рынок должна выйти масштабная онлайновая ролевая игра. Продемонстрированная демо-версия наглядно показывает отличный задаток движка. Допрос с пристрастием разработчиков показывает, что начинка геймплея тоже ожидается на самом высоком уровне.

Осталось дождаться релиза и изучить игру, что называется, под микроскопом. Лично у нас сложилось впечатление, что игру ждет большое будущее. Но как оно есть на самом деле, покажет только время.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Судя по всему, в самом ближайшем будущем нас ждет пришествие масштабной отечественной MMORPG. Для многих эта новость — как гром среди ясного неба. Не ждали? Мы тоже. Ближе к осени у всех появится шанс отведать новое блюдо и оценить мастерство поваров из «Цифровых Миров».

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

85%



Жанр: MMORPG ■ Создатели: Turbine Entertainment Software/Atari/Wizards of the Coast
■ Системные требования: не объявлены
■ Дата выхода: конец 2005 года

www.ddo.com

Около 30 лет назад два ничем не примечательных молодых человека — Гари Гигахс и Дейв Андерсон — создали игру, взбудоражившую умы сотен тысяч людей по всему миру. Имя ей — Dungeons and Dragons. По этой системе правил создан не один десяток хитовых игр, написано множество книг, выпущен одноименный фильм, у которого, кстати, планируется не одно продолжение.

И вот в конце этого года «Подземелья с драконами» планируют вырваться на просторы Всемирной паутины.

Этот фэнтези-мир

Все действие игры будет происходить в мире **Eberron**. Это новый сеттинг для **Dungeons and Dragons**, созданный **Кейтом Бейкером** и **Wizards of the Coast** и выпущенный в июле 2004 года. В наше распоряжение поступит континент **Xen'drik**. Человек с забавной фамилией **Кен Труп**, ведущий дизайнер **Turbine Entertainment**, утверждает, что **Зен'дрик** очень напоминает непроходимые джунгли Южной Америки. Там мы и будем проводить свое драгоценное время в Сети, прокачивая героя, выполняя квесты, защищая группой подземелья — в общем, занимаясь любимыми занятиями игрока в MMORPG.

Разработчики боятся, что **D&D Online** будет основана на самой свежей на сегодняшний день редакции правил под номером 3.5. Однако ясно, что многие моменты не будут реализованы или изменятся до неузнаваемости. Так,

вместо раундового режима боя (как пример — **Neverwinter Nights**) нам предстоит принимать непосредственное участие в сражении. Щелк — рубанул мечом злого орка, щелк — откатился в сторону от удара, щелк — подпрыгнул и снова врезал по голове вражине.

С другой стороны, **Turbine Entertainment** обещают, что бои в **DDO** будут чуть ли не вершиной тактического мастерства. Дескать, каждый персонаж (эльф, гном, орк) станет шестеренкой в отлаженном механизме группы. Как подобные два, прямо скажем, не сочетающихся элемента выльются в один режим боя, пока неизвестно.

Вообще, игровой процесс таит в себе множество загадок и неясностей. Как будет реализован хваленый динамичный режим боя? Напрашивается предположение о том, что нас ждет что-то среднее между **Diablo** и **Gothic**. Осилит ли разработчики тактическую составляющую с взаимодействием героев в команде?

Некоторые заявления буквально пугают. В частности, нам предстоит совершать множество акробатических приемов в стиле Лары Крофт: подтягивания на уступах, головокружительные прыжки через пропасти и подъемы по лестницам. В этом отношении очень повезло классу воров: помимо всевозможных криминальных умений им предоставят специальный навык «лазанье по стенам». Эта способность позволит им перемещаться во всех плоскостях мира, как заправскому человеку-пауку.

Что касается рас, то их пока анонсировано четыре: люди, карлики, эльфы и полурослики.

Скорее всего, этим списком дело не кончится — будут и полуэльфы, и гномы, и орки. С классами героев ситуация такова: в игре будут воины, колдуны, волшебники, воры и прочие личности, знакомые нам по **D&D**.

Однако не обошлось без жертв: уже сейчас известно, что в игре не будет ни ловкого монаха, ни стильного друида. Пережить такое издевательство можно хотя бы потому, что в игре будут мульти- и престиж-классы. Мультикласс получается, если на пятом уровне воин вдруг решит пойти по пути целителя и получить его умения.

С престиж-классами все гораздо интереснее. Такие классы нельзя выбирать при создании героя, для их получения надо выполнить несколько условий. Например, чтобы стать лучником, который вкупе со стрельбой не гнушается использовать магию, помимо всего прочего необходимо иметь в документах эльфийскую или полуэльфийскую национальность и специализацию на длинном или коротком луке. Однако и преимущества это дает немалые. Пресловутый лучник-маг на десятом уровне способен выпустить стрелу, которая мгновенно убьет любого противника, невзирая на его броню и характеристики. Жалко, что пользоваться подобным чудом можно лишь раз в день — чтобы сделать еще один такой выстрел, необходимо будет отдохнуть.

Спасбросок

С набором опыта персонажа не все просто. В **D&D Online** за убийство монстров его давать не будут. Драгоценные experience points игрок получит лишь за выполнение заданий и в определенные «моменты опыта» (так выражаются сами разработчики). Что это такое, пока



Один воин может выстоять против партии, но только при значительной разнице в уровне.



Харизматичный персонаж — таурен. Прорисован даже лучше, чем в **WoW**.



Масштабные битвы — обязательная составляющая D&D Online.



Судя по скриншоту, в игре будут присутствовать стелс-элементы.

точно не известно. Возможно, подобная система введена, чтобы не дать игроку слишком быстро набирать уровни, ведь максимальный уровень — двадцатый.

Предполагается, что по ходу игры этот показатель увеличится вдвое: станут доступны так называемые эпические уровни, на которых

открывается доступ к мощнейшим заклинаниям и способностям. Однако в первоначальном релизе игры мы этого точно не увидим.

С характеристиками все точно так же, как и в настольной версии: джентльменский набор из силы, ловкости, конституции и еще нескольких показателей. Для распределения очков используется популярная сегодня система **Point Buy** (как в *Neverwinter Nights*). Чем выше показатель, скажем, силы, тем выше стоимость увеличения ее на один пункт.

Ну и конечно, нас ожидает огромный выбор умений. Установка ловушек, акробатика, концентрация, взлом — всего и не перечислишь, проще почитать книгу правил D&D. Однако в первоначальной версии игры нам не дадут собственноручно изготавливать вещи. Не будет ни брони под заказ, ни магических свитков, изготовленных знакомым волшебником.

Разработчики пытаются откостить тем, что они всецело погружены в создание захватывающих битв, эпических кампаний и бесшабашных приключений. Дескать, разработка ремесленной системы требует много времени и усилий, поэтому за двумя зайцами они не погонятся, а включат профессии в одно из дополнений.

Система использования магии в DDO не будет кардинально отличаться от своего настольного прародителя. В нашем распоряжении (естественно, при условии, что мы играем магом) оказывается книга магии, в которой заклинания разделены на круги. Под каждый круг выделяется определенное количество мест для заклинаний: чем выше уровень игрока, тем большее число ячеек ему доступно. И неважно, что в вашей книге записано более полусотни колдовских способов устранения оппонента (или, наоборот, защиты вас от врагов), — использовать можно лишь те, которые заранее подготовлены.

Не надо никакой магической энергии, не надо бутылочек с синей жидкостью, которые заполняли добрую часть инвентаря мага во многих онлайн-играх. Использовал свой запас заклинаний, отдохнул — и можешь снова сеять хаос и разрушение во имя порядка и справедливости. О самих же заклинаниях пока ничего не известно, однако можно быть уверенным, что большая их часть благополучно перекоцует из настольной версии в онлайн.

Сосчитаем кости

Графика в игре очень и очень симпатичная. Судя по скриншотам, нас ждут высокополиго-

нальные модели персонажей и монстров, текстуры в высоком разрешении, динамическая смена погоды и времени суток, очень неплохая реализация игры света и тени (в темных углах, скорее всего, можно будет прятаться от особо назойливых монстров).

Магические эффекты также выглядят «очень даже», хоть и без откровений. Немного подозрительно смотрится полное отсутствие открытых пространств на предоставленных разработчиками изображениях. Конечно, название проекта обязывает, но не так же буквально! Тем более что на скриншотах пока не видно ни одного дракона — одни пауки, ящерицы да тощие скелеты.

Не исключено, что создателям просто еще нечего показывать. Все-таки игра ожидается в конце года, так что время для отрисовки злобглазых и знаменитого тараски еще есть. Самая же законспирированная часть проекта — звук и музыка. О них не известно вообще ничего — ни кто ими занимается, ни занимается ли вообще.

Не навредить

С момента начала работ над *Dungeons and Dragons Online* прошло чуть больше года. Если поверить оптимистическим заявлениям разработчиков, то осталось примерно столько же. Опыт авторов *Asheron's Call* в сумме с системой *Dungeons and Dragons* может дать очень неплохой результат.

Конечно, одни аспекты игры еще покрыты завесой тайны, другие вызывают гневный ропот заядлых игроков в настольную версию D&D, а заявления *Turbine Entertainment Software* порой противоречат друг другу. Однако пройдено всего полпути, многое может измениться: появятся нововведения, что-то создатели сочтут ненужным и уберут из финальной версии... Если игру не отменят и не отложат на 2015 год — а это очень маловероятно, — то придет к нам онлайн-воплощение «Драконов и подземелий» в конце этого — начале следующего года. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Система D&D уже давно вышла в «малый онлайн» *Neverwinter Nights*. Очередь за массовым. Остается лишь надеяться, что опытные разработчики не испортят отличный материал и вселенную Эберрона.

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

40%

ПОШЕЛ В «ДОНЖОН», А ТАМ — ДРАКОН!



Настольная (она же первоначальная и основная) версия игры выглядит следующим образом.

Собирается небольшая группа игроков. Обычно это пять-шесть человек, один из которых — ведущий, то есть мастер (по науке — *Dungeon Master, DM*). Они заполняют листы персонажа: придумывают имена, выбирают расу, класс, расставляют очки характеристик. Потом все расчехляют мешочки с кубиками причудливых форм и размеров.

Вы когда-нибудь видели игральные кости с двадцатью, восемью или четырьмя гранями? Таких не сыскать даже в самых затейливых казино. А для игроков в D&D подобные чудеса — обычное дело.

Когда подготовка закончена, участвующие устраиваются поудобнее и начинают... разговаривать. Мастер описывает ситуацию, в которой находится команда (партия, party), последние же принимают решения. Разговоры перемежаются бросками кубиков, исправлениями в листах персонажа и тому подобными странностями. И так до победного (или проигрышного) конца.

Естественно, соблюдая все тонкости, подобную систему в принципе невозможно перенести не то что в онлайн-РПГ, а и в обычную компьютерную игру. Поэтому в компьютерных версиях D&D многие правила упрощены, а в роли мастера и кубиков обычно выступает компьютер.

КИБЕРСПОРТ

Ведущий рубрики: АНДРЕЙ ЧАПЛЮК

35



ВЕСТИ С ПОЛЕЙ

WCG 2005:
ВСЕ ТЕЧЕТ, ВСЕ ИЗМЕНЯЕТСЯ

Counter-Strike: Source

Организаторы **WCG 2005** наконец-то сподобились поделиться информацией о многочисленных изменениях, внесенных в правила соревнований. Больше всего «досталось» **Counter-Strike**. От **Condition Zero** отныне отказываются в пользу версий 1.6 и **Source**. Финальные турниры будут проводиться только на **Source**-модификации. Число раундовросло до 30, а продолжительность каждого из них сократилась до 2 минут.

В футбольном и гоночном департаменте тоже произошли изменения — место **FIFA Soccer 2004** займет версия 2005 года, а **Need for Speed Underground** уступит место **Need for Speed Underground 2**. К вящей радости гонщиков наконец-то разрешено использование собственных рулей и других контроллеров.

В стане стратегий тоже пополнение: к изученным уже вдоль и поперек **Warcraft III: The Frozen Throne** и **Starcraft** прибавился новичок — **Warhammer 40 000: Dawn of War**.

VIEWSONIC NPCL CHALLENGE 2005

NPCL (www.npcl.ru) при поддержке журнала «Игромания» провела шоу-турнир **ViewSonic NPCL Challenge 2005: Vitrus.pro vs. SK**. Соревнования проходили в дисциплинах **Counter-Strike 1.6**, **Warcraft III: The Frozen Throne** и **Quake III Arena** между сильнейшими киберспортсменами России и специально приглашенными зарубежными звездами.

5 марта на сцене киноконцертного зала «Кодак-Киномир» встретились команда **Virtus.pro** и европейские звезды **SK**. Впервые в России турнир проводился в формате шоу — киловатты света, DDS-звук, десяток плазменных панелей и огромный восьмиметровый экран. Состязания освещались каналами **МУЗ-ТВ**, **РТР-Спорт** и **ТВЦ**. Прямой репортаж из Москвы также вел портал **www.sk-gaming.com**. Сам бой оказался очень напряженным, но в результате **Virtus.pro** все же уступили европейцам со счетом 2:1.



SOURCE TV В КАЖДЫЙ ДОМ!

Valve Software продолжают выпускать апдейты для **Counter-Strike: Source**. В начале апреля свет увидела очередная заплатка для игры, исправляющая несколько мелких багов (включая глюки в поведении ботов). Но это далеко не основное ее достоинство. Главная «фишка» апдейта — поддержка сервиса **SourceTV**, который представляет собой аналог знаменитого **HLTV**, но для игр на движке **Source**. Те, кто близко знаком с **Counter-Strike**, оценят **SourceTV** по достоинству.

SLAYERS_BOXER
ВОЗВРАЩАЕТСЯ НА ПЬЕДЕСТАЛ

Slayers_BoxeR

Жизнь прогеймера — штука крайне непредсказуемая. Если всего год назад известнейший корейский старкрафтер **Slayers_BoxeR** проиграл буквально все, что можно, то сейчас он вновь на коне. По новому контракту с командой **SK Telecom T1** он снова становится самым высокооплачиваемым игроком в мире. На протяжении трех лет спонсоры будут выплачивать ему по \$180 000 в год. За особо громкие победы **Slayers_BoxeR** сможет пополнить свой счет еще на \$80 000 в год. Нетрудно подсчитать, что общий заработок удачливого корейца после завершения действия контракта может составить \$780 000.

Q3-НОСТАЛЬГИЯ

Несмотря на то что **Quake III Arena** уже довольно давно оставил мировую киберспортивную сцену, память о ветеране еще жива в сердцах игроков. Отличный подарок тем, кого мучает ностальгия, подготовили организаторы чемпионата **ESWC 2005**. Они сообщили о регистрации на турнир **Quake III 1x1 Masters**, который пройдет в рамках летнего европейского чемпионата. Чести сразиться за главный приз удостоятся всего 16 человек, однако это будут действительно лучшие из лучших. Будем надеяться, что наши игроки выступят на должном уровне.

ИЗ ЗАКРОМОВ QUAKECON

Организаторы фестиваля **QuakeCon** поделились первыми подробностями о том,



■ Каким же будет мультиплеер Quake IV? Узнаем уже в августе! А может — и не узнаем.

какие турниры ждут посетителей этого шоу. Никаких существенных изменений в турнирной программе по сравнению с прошлым годом не произошло — «лица» все те же: **DOOM 3 1v1**, **Return to Castle Wolfenstein: Enemy Territory 6v6**, **Quake III Arena 1v1** и **Quake II 1v1**. Да, старичку **Quake II** тоже нашлось место. **Тодд Холленшид (Todd Hollenshead)** между делом обронил, что «we'll have Quake IV multiplayer to play», так что, может быть, покажут и мультиплеер **Quake IV**.

ПЕРВЫЙ СТУДЕНЧЕСКИЙ ТУРНИР

23 апреля завершился **Students Cyber Games 2005**, первый студенческий турнир по **Counter-Strike 1.6** среди вузов Москвы, проходивший в сети интернет-центров **Cafemax**. В финале состязаний приняли участие 8 команд. Первое место (\$2500) досталось клану **PSUH** из РГГУ, второе (\$1500) — **PDV** из МГУ, ну а третья ступенька (\$1000) отошла РГГУ **f.DOM**. В турнире участвовало 128 команд, так что борьба была нешуточная. Но и призы, как видите, соответствующие.

ТУРНИР «ИГРОМАНИИ»
ПО FOOTBALL MANAGER 2005

28-29 мая в компьютерном клубе **Galaxy.ru** (Москва, ул. Профсоюзная, 83а) при поддержке журнала «Игромания» и ФК «Игромания» состоялся **Первый открытый чемпионат по Football Manager 2005**. Организатором соревнований выступила администрация сайта **www.fmfan.ru**. Участие в турнире стоило 100 рублей с одного игрока. Занявшие первое место получили 60% призового фонда, второе — 30%, обладателям же «бронзы» пришлось довольствоваться 10%. Турнир проходил в два этапа (сначала отбор проводился по олимпийской системе, потом — круговой, когда результат определяется специально созданной лигой из 8 суперклубов). ■

НА CD И DVD

ДЕМКИ

Демки с турниров **RaceWars** (Starcraft: Brood War), **VooDoo Cup 2005** (Quake III Arena), **IGE National Cup** (Warcraft III: The Frozen Throne), отборочного этапа **ACON5 Russia** (Warcraft III: The Frozen Throne, Counter-Strike 1.6), **Counter-Strike EuroCup XI** (Counter-Strike 1.6) и **Epicenter Quake 3 TDM 2x2** (Quake III Arena).

КИБЕРСПОРТИВНЫЙ СОФТ

Стандарт: **Advanced Warcraft 3 Configurator**, **CSE Demoplayer 3.1**, **Demos Menu 1.12**, **rK's DemoWatcher 1.5**, **Seismovision 2.27** и **SK Player 1.0**.

Свежатины: **Roger Wilco**, **BattleCom** и **Teamspeak**.

Слушай мою команду!

Обзор программ для голосового общения

Проблема голосового общения в сетевой игре стоит очень остро. Обмениваться матюгами друг с другом через чат в большинстве случаев крайне неудобно: даже в RTS при наборе сообщения можно прозевать неожиданную атаку противника или упустить инициативу и отдать важную точку на карте, а уж в шутерах это вообще немыслимо. В командных играх, где взаимодействие между участниками имеет решающее значение, быстрая и качественная связь просто необходима. Решение назрело давно — использовать системы голосового общения. Многие разработчики изначально включают поддержку голосовой связи в свои игры, но продукты сторонних компаний обычно превосходят их как по качеству связи, так и по обилию настроек и удобству использования.

ROGER WILCO

Разработчик: GameSpy Industries
Язык: английский
Тип распространения: freeware
Сайт: <http://rogerwilco.gamespy.com>



■ Roger Wilco

Одна из самых распространенных систем голосовой связи на сегодняшний день. Настроек не так уж много, зато разобраться в них и подстроить программу под себя не составит никакого труда.

Для налаживания канала связи понадобится столько копий программы, сколько человек будет принимать участие в игре. В основном **Roger Wilco** используют для игры через интернет, но и при игре по локальной сети никаких проблем не возникнет. Вам понадобится хорошая звуковая карта, поддерживающая режим одновременной записи и воспроизведения звука, иначе вы сможете лишь пассивно слушать других участников игры.

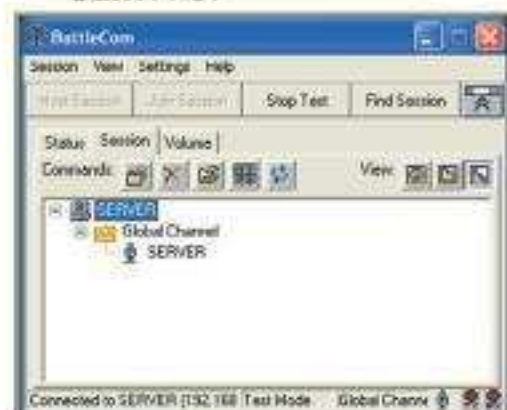
Связь идет по каналу, открываемому одним из игроков. Остальные присоединяются по заданному IP-адресу. Есть возможность создания так называемых частных каналов, где вам никто не сможет помешать. Передача сообщений производится следующим образом: пока один говорит, остальные могут только слушать. После окончания передачи первого сообщения может начинать говорить другой игрок.

Основное достоинство **Roger Wilco** — ее низкая требовательность к ресурсам компью-

тера. Тормозов почти не бывает, качество связи держится на стабильно высоком уровне. На крайний случай есть режим компрессии, который ухудшает качество звука в угоду скорости. Еще один несомненный плюс — возможность использования практически в любой игре.

BATTLEFIELD COMMUNICATOR

Разработчик: ShadowFactor Software
Язык: английский
Тип распространения: freeware
Сайт: нет



■ Battlefield Communicator

Достаточно известная система голосового общения, лучшие деньки которой уже остались в прошлом. В последнее время студия-разработчик **ShadowFactor Software** испытывает определенные трудности, так что новые версии **BattleCom** не выпускались уже давно.

Однако и по сей день эта программа остается достаточно популярной. В отличие от **Roger Wilco**, она более требовательна к навыкам пользователя — настроек так много, что разобраться в них с наскока ну никак не получится.

Система состоит из двух модулей — **BattleCom Server** и **BattleCom Client**. Серверная часть отвечает не только за обработку звуковых каналов, но и за установление связи с конкретным игровым сервером. Возможности **BattleCom** во многом аналогичны **Roger Wilco**, разве что опций побольше. Частные каналы поддерживаются.

Один из недостатков (или достоинств — зависит от того, под каким углом смотреть) **BattleCom** — сервис **Game Link**. Он необходим для взаимодействия с конкретным игровым приложением. Казалось бы, что тут плохого? А проблема вот в чем: программа не обновлялась уже черт знает сколько и потому вполне может быть так, что она откажется работать в некоторых современных играх (хотя и эти проблемы можно решить, покопавшись в настройках). Еще одна трудность — задержки при передаче сообщений, что при сильной загруженности канала изрядно раздражает.

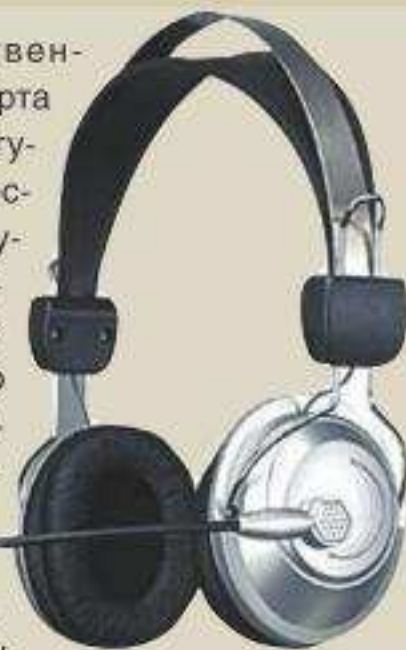
TEAMSPEAK

Разработчик: Teamspeak Systems
Язык: английский
Тип распространения: freeware
Сайт: www.goteamspeak.com/products.php?t=features

Самый популярный и самый современный клиент для голосовой связи. По аналогии с **BattleCom**, программа состоит из серверной

ROGER, GO-GO-GO!

Низкокачественная звуковая карта и дешевая гарнитура способны свести на нет преимущества даже самого лучшего софта. На сильно устаревшем железе некоторые



программы (**Teamspeak**, например) могут вообще отказаться работать. В общем, для налаживания качественной связи без хорошей аудиокарты и наушников с микрофоном ничего не получится.

и клиентской частей. Набор фиш практически повторяет достижения конкурентов. Единственным серьезным отличием является мультиплатформенность — **Teamspeak** под-

держивает как Windows, так и Linux (впрочем, для «пингвинов» игр довольно мало). В утилите есть система поиска **Teamspeak**-серверов и возможность составлять список избранных ресурсов (благодаря этому связь можно налаживать значительно быстрее). Настроек, опять же, чрезвычайно много. Качество звука отличное, но за это, увы, приходится платить — во время игры часто возникает лаг.

У каждой из данных программ есть свои собственные преимущества, поэтому порекомендовать что-то одно не получится. **Roger Wilco** подойдет для турниров с небольшим количеством участников (около десятка) и хорошей связью. Для более серьезных матчей лучше взять **Teamspeak** — она обеспечит безупречное качество звука и комфортную связь даже при большом количестве игроков. Главная проблема — высокие требования как к железу, так и к качеству соединения. **BattleCom** представляет собой промежуточный вариант. Она могла бы стать отличной заменой как **Roger Wilco**, так и **Teamspeak**, но этому мешают ее солидный возраст, путанные настройки и проблемы с совместимостью.

Фатальный успех

История восхождения Fatal1ty на киберспортивный Олимп

Двести писем в день, долгие перелеты, утомительные обсуждения договоров со спонсорами, десятичасовые тренировки за компьютером каждый день... Жизнь знаменитого прогеймера все еще кажется вам сладкой? **Джонатан Вендел**, более известный как **Fatal1ty**, давно с ней свылся. А ведь всего 5 лет назад он был простым учеником средней школы в Канзасе, помешанным на видеоиграх. Жизнь Fatal1ty — типичная история «золушки». Иногда Джонатан задается вопросом: «Как, черт возьми, я здесь очутился?»

Fatal1ty родился в Канзасе 26 февраля 1981 года. Никто не может представить свое детство без игр. Но Джонатан говорит, что игры забрали у него детство. С другой стороны, он никогда не увлекался сигаретами, алкоголем или наркотиками — и именно игры, по мнению Fatal1ty, спасли его от этого.

Как и положено взрослым, родители поначалу отнеслись к увлечению сына весьма скептически. Но Джонатан просто сказал отцу: «Давай я съезжу на турнир. Если выиграю денег, то продолжу играть, если нет — вернусь к школьным занятиям». Теперь, когда сын зарабатывает по \$50000 за год, скепсис родителей явно побавился. Правда, неучем он все же не остался — в 1999 г. окончил высшую школу Blue Springs South со средним баллом 3,49 (и это при том, что в Америке 4-балльная система).

Его путь к славе — история стремительного восхождения по крутой лестнице. В 12 лет Джо был ярким фанатом **Mortal Kombat**. Он играл настолько мастерски, что мог положить жетон в игровой автомат и играть 2—3 часа без оплаты. Вот почему в один прекрасный день Джонатан взял себе псевдоним Fatal1ty — по названию добивающего приема из **Mortal Kombat**. Чуть позднее Вендел закономерно занимает четвертое место на турнире по консольным играм. Еще три года спустя, в 1997 году, побеждает на турнире по **Quake** — причем победа далась ему с разрывом всего в один фраг. В старших классах школы, когда Джон начал активно играть в **Quake III Arena**, он поставил себе одну-единственную задачу: стать игроком номер один в мире. Игры для него превратились в нечто большее, чем просто развлечение. В 1999 году он принял участие в турнире CPL в Далласе и получил \$4000 за третье место. Мгновенно став одним из самых успеш-

ных игроков в США, Вендел заинтересовал одну компьютерную компанию, которая предложила ему полететь в Швецию для поединка с лучшими в мире игроками **Counter-Strike**. Он согласился, выиграл 18 игр подряд без единого поражения и попутно осуществил свою мечту — приобрел звание мирового чемпиона по **Quake III Arena**. Два месяца спустя он закрепил свой успех в Далласе, между делом выиграв \$40000. После такого громкого успеха к прогеймеру выстроилась очередь из спонсоров, а также компаний, которые хотели бы, чтобы Fatal1ty рекламировал их продукты.

После этого он исколесил весь земной шар, сражаясь с лучшими игроками. А в один прекрасный день 2001 года Джонатан Вендел стал обладателем новенького автомобиля **Ford Focus ZX3** (стоимостью около \$35000), выигранного им на показательном турнире по **Aliens vs. Predator 2**.

Fatal1ty выиграл и **DOOM 3 Inaugural Deathmatch Championship** в рамках **QuakeCon 2004**, заработав \$25000, после чего попал в своеобразную игровую книгу рекордов — **Twin Galaxies Official Video Game & Pinball Book of World Records**. Кроме того, Fatal1ty — единственный шестикратный чемпион мира по **Quake III Arena** (по версии CPL), и каждый год приносит ему новый титул в разных игровых дисциплинах.

Несмотря на все свои успехи, Джонатан несколько суеверен. Он не любит делить шкуру убитого медведя и заявлять во всеуслышание, что выиграет грядущий турнир. Вендел повсюду таскает с собой плюшевого тигра, который якобы приносит ему удачу, и перед каждой игрой не прочь послушать музыку, чтобы сосредоточиться.

Fatal1ty любит играть и просто ради развлечения. Так, он пробовал свои силы в **Counter-Strike**, **Battlefield 1942** и **Warcraft III: Reign of Chaos/Frozen Throne**. Многие думают, что с известностью Fatal1ty ему просто нечего делать на онлайн-игровых серверах — все сразу уйдут оттуда, как только появится живая легенда. Ничего подобного! Джонатан обычно не использует свой ник в онлайн, тем более что игроки все равно не верят, что это именно он. И действительно, почему бы вашему соседу Васе не назваться Fatal1ty? Соперники считают Джонатана чи-



■ На недавно прошедшей в Германии выставке CeBIT Fatal1ty был готов сразиться с любым посетителем.

тером — трудно поверить, что твой соперник способен играть на таком уровне.

В будущем Fatal1ty не собирается бросать игры и в ближайшее время планирует заняться спонсорством чемпионатов и перспективных команд. Однако уже сейчас он работает и над тем, чтобы обеспечить себе безбедную старость — Джо основал собственную «железную» компанию и активно занимается ее раскруткой. Школьный товарищ Вендела помог ему сделать сайт и придумать фирменное лого — скрещенные в форме буквы «F» торнадо и молния. Бренд «Fatal1ty» используют **ABIT**, **Creative Labs** и **Zalman** для продвижения дорогих геймерских девайсов. Продвигаются они даже чересчур активно: в последнее время все интервью с Fatal1ty превращаются в довольно назойливую рекламу его товаров.

Тем не менее до ухода на пенсию Джонатану еще далеко. Он пробегает по 4 мили каждый день, занимается аэробикой — в общем, всячески поддерживает себя в форме и постоянно тренирует рефлекс. Когда Fatal1ty не играет и не тренируется, он любит, например, провести партию в теннис, баскетбол или гольф, а выходные проводит со своей девушкой. В старших классах будущий киберчемпион активно занимался теннисом и даже был капитаном команды по футболу. Это сильно сказалось на стиле его игры и дало определенные навыки: дух соперничества, умение быстро принимать решения, волю к победе — сидя за компьютером весь день, такого, наверное, добиться намного сложнее. ■



■ Fatal1ty беспощаден к своим соперникам в играх.



■ Fatal1ty и Стиви Кейз, бывшая жена Джона Ромера.



■ Джонатан отрабатывает деньги спонсоров.

или смотри на сотовом:
wap.jmi.ru

Для абонентов Москвы и МО стоимость запроса на номер 9966 для абонентов МТС - 0,118 USD с НДС, "Мегафон" - 0,177 USD с НДС, "Билайн GSM" - 0,177 USD с НДС; входящие сообщения — бесплатно.

КОДЕКС

5 235

Стандартные коды: Алексей Моисеев
Пасхалки и хинты: Евгений Колпаков

E-MAIL РУБРИКИ: KODEX@IGROMANIA.RU

СТАНДАРТНЫЕ КОДЫ

Стандартные коды изначально встроены в игру разработчиками. Обычно коды набираются либо в консоли (которая вызывается специальной клавишей, чаще всего «~»), либо прямо в процессе игры. Иногда коды могут не работать. Причина — различие версий игры. Например, коды к американскому изданию игры могут не подходить к российскому изданию.

DOOM 3: Resurrection of Evil



Все коды вводятся в консоли, которая активируется одновременным нажатием **Ctrl**, **Alt** и «~» (тильда). Коды для оригинального **DOOM 3** в аддоне тоже работают, найти их можно в ноябрьском номере «Игромании» за 2004 год.

Для начала — команды, которые дают новое оружие: **give weapon_grabber**; **give weapon_shotgun_double**; **give weapon_bloodstone_active1**; **give weapon_bloodstone_active2**; **give weapon_bloodstone_active3**. Заметьте, последние три кода дают вам усовершенствованные версии Bloodstone (оружие, с которым вы начинаете игру).

Теперь неплохо бы опробовать на ком-нибудь новые образцы вооружений. Вот команды для вызова новых монстров: **spawn monster_zombie_hazmat**; **spawn monster_flying_forgotten**; **spawn monster_flying_forgotten2**; **spawn monster_demon_vulgar**; **spawn monster_demon_d3x_p_bruiser**; **spawn monster_hunter_helltime**; **spawn monster_hunter_berzerk**; **spawn monster_hunter_invul**.

Доступ к любому уровню: **map game/erebus1**; **map game/erebus2**; **map game/erebus3**; **map game/erebus4**; **map game/erebus5**; **map game/erebus6**; **map game/phobos1**; **map game/phobos2**; **map game/phobos3**; **map game/phobos4**; **map game/deltax**; **map game/hell**.

По уровням оригинальной игры тоже можно прогуляться с новыми пушками. Введите команду **map game/mars_city1** (первый уровень DOOM 3), после чего активируйте новое оружие посредством приведенных выше кодов. Правда, есть тут целых два «но»: Bloodstone в оригинальной игре не будет работать корректно и кампанию невозможно будет завершить из-за того, что аддон не распознает некоторые предметы.

Empire Earth 2

Вызовите консоль нажатием **Enter** прямо во время игры. Теперь вводите коды:

icheat — активирует режим читов;
idontcheat — отключает этот режим;
play god — неуязвимость;
loot — дает вам 10000 единиц ресурсов;
taxes — уменьшает количество ресурсов на 100;
punish — повреждает выбранного юнита;
convert — обращает выбранного юнита на вашу сторону;

recharge me — лечит выбранного юнита;
win — выиграть сценарий;
toggle fog — включает/выключает туман войны;

sea monkeys — включает/выключает режим быстрого строительства;
epoch up — перейти в следующую эпоху;
give tech — дает 50 technology points.

Коды РЕГИСТРОЗАВИСИМЫЕ, поэтому будьте внимательны при вводе.

Ctrl + Alt + Shift + F — появляется счетчик кадров в секунду (нажимать надо прямо во время игры);

Ctrl + Alt + Shift + V — появляется номер установленной у вас версии игры (и этот, и предыдущий код вводятся не в консоли, а прямо во время игры).

LEGO Star Wars



Начните новую игру, зайдите в раздел **Dexter's Diner**, затем в **Enter Code** и уже там вводите коды:

BEQ82H — принцесса Лея; **L54YUK** — пехотинец повстанцев; **A32CAM** — Дарт Сидиус; **VR832U** — Disguised Clone; **MS952L** — Мэйс Винду (Episode III); **RS6E25** — клон (Episode III Walker); **N3T6P8** — клон (Episode III Swamp); **BHU72T** — клон (Episode III Pilot); **ER33JN** — клон (Episode III); **SF321Y** — генерал Гривус; **ZTY392** — телохранитель Гривуса; **14PGMN** — граф Дуку; **EUW862** — Шаак Ти; **CBR954** — Кит Фисто; **DP55MV** — Ки-Ади-Мунди; **A725X4** — Луминара Андули; **LA811Y** — Боба Фетт; **PL47NH** — Джанго Фетт; **XZNR21** — Super Battle Droid; **LK42U6** — Battle Droid (планета Геонозис); **19D7NB** — житель Геонозиса; **F8B4L6** — пехотинец-клон; **H35TUX** — Дарт Мол; **92UJ7D** — Падме Амидала; **PP43JX** — Royal Guard; **DH382U** — дройдеки; **EN11K5** — Battle Droid (Commander); **987UYR** — Battle

Droid; **KF999A** — Battle Droid (Security); **R840JU** — PK Droid; **U63B2A** — Gonk Droid.

Следующие коды требуют активации в меню **Extra** после того, как вы ввели их в разделе **Enter Code**:

NR37W1 — маленькие бластеры; **L449HD** — классические бластеры; **IG72X4** — большие бластеры; **PUCEAT** — чайные чашки; **LD116B** — Minikit Detector; **RP924W** — усы; **MS999Q** — силуэты; **4PR28U** — непобедимость.

Pariah

Коды вводятся в консоли, вызываемой клавишей «~» (тильда):

IMALAZYBEEOTCH — доступ ко всем уровням;

F3ARM3 или **God** — бессмертие;

ALLAMO — все оружие;

MYLOCATION — показывает текущие координаты игрока на карте;

P33kaB00 — возможность пропуска внутриигровых роликов (в конце кода — два нуля, а не две буквы «O»);

FOV # — увеличить видимость (вместо # подставляйте свою цифру);

behindview 1 — вид от третьего лица;

suicide — самоубийство.

А эти коды вводятся уже в меню **Settings/Cheat Codes** (РЕГИСТР имеет значение!):

EBpwnz — открыть deathmatch-карту **EB Cityhunt**;

GameStopPwnage — разблокировать deathmatch-карту **GS ShaMaN**;

ShhltsaSecret — открыть siege-карту **SE NoEscape**.

Street Racing Syndicate

В главном меню наберите «вверх», «вниз», «влево», «вправо». После этого появится поле для ввода кодов.

SICKJDB — открывает Subaru S202 STi (все машины разблокируются только в режиме аркады);

SICKJZA — открывает 1996 Toyota Supra RZ;

RENESES — открывает Mazda RX-8;

IGOTGST — открывает 1999 Mitsubishi Eclipse GS-T;

MYTCGTS — открывает 2004 Toyota Celica GT-S Action Package;

GOTPOPO — открывает Police car;

LETMEGO — вместо денежного штрафа полиция ограничивается устным предупреждением (к сожалению, только для первых трех нарушений);

FIXITUP — бесплатная починка автомобиля (можно использовать один раз для каждого профиля);

GORETRO — открывает винил с изображением Pac-Man'a, всем известного героя одноименной игры от Namco (она же выпустила и SRS).

SWAT 4



Нажмите во время игры клавишу «~» (тильда), дабы вывести на экран консоль, и вводите коды:

behindview 1 — режим игры от третьего лица; **behindview 0** — отключает действие предыдущего кода; **open <название карты>** — открывает указанную карту.

Список карт (MP — карта для мультиплеера, SP — для одиночной игры):

MP-ABomb; MP-ArmsDeal; MP-AutoGarage; MP-Casino; MP-Courthouse; MP-DNA; MP-FairfaxResidence; MP-Foodwall; MP-Hospital; MP-MeatBarn; MP-PowerPlant; MP-RedLibrary; MP-Tenement; MP-Training; SP-ABomb; SP-ArmsDeal; SP-AutoGarage; SP-Casino; SP-ConvenienceStore; SP-DNA; SP-FairfaxResidence; SP-FoodWall; SP-Hospital; SP-Hotel; SP-JewelryHeist; SP-RedLibrary; SP-Tenement; SP-Training; swat_splashscene.

Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory (Splinter Cell: Теория хаоса)

Чтобы активировать режим читов, необходимо проделать следующее: запустите игру, создайте новый профиль (не используйте профиль «Default», создайте свой собственный). Сохранитесь хотя бы один раз после начала игры. После этого закройте игру и отправляйтесь на поиски своего сохраненного профиля. Прячется он в папке Documents and Settings\имя пользователя\Application Data\Ubisoft\Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory\profiles. Помните, что папка Application Data скрыта в Windows по умолчанию. Чтобы сделать ее видимой, выберите в верхнем меню Сервис/Свойства папки, перейдите на вкладку Вид, в разделе Дополнительные параметры найдите пункт Показывать скрытые файлы и папки и выбирайте его. Когда нужная папка станет видна, найдите по вышеуказанному пути файл <ваш профиль>.ini, где <ваш профиль> — название созданного вами на предыдущем этапе профиля. Откройте файл «Блокнотом», найдите любые неназначенные клавиши (в файле они выглядят, например, как «F1=», «F2=» и так далее), после чего допишите после знака «=» любой из следующих кодов:

Invisible 1 — невидимость; **Invincible 1** — неуязвимость; **ammo** — дополнительные патроны; **fly** — режим полета; **walk** — отменяет предыдущий режим; **playeronly** — останавливает врагов; **health** — дополнительное здоровье; **killpawns** — немедленная смерть всех противников; **ghost** — прохождение сквозь стены.

В результате у вас получится что-то вроде этого:

F2=Invincible 1

F3=health

Обратите внимание, что никаких пробелов после или перед знаком «=» нет.

Сохраните файл и запустите игру. Выберите ваш профиль — и теперь активировать тот или иной эффект вы сможете нажатием на нужную клавишу (в нашем примере, скажем, F2 сделает Сэма неуязвимым).

Elite Mode. Закончив прохождение Story Mode, попробуйте свои силы в режиме Elite mode. В этом режиме Сэму из всего арсенала доступен только нож.

Трюк с камерами. Обычные камеры, не способные видеть в инфракрасном диапазоне, можно легко обмануть, уничтожив все источники света в зоне ее действия. Тогда камера просто не сможет обнаружить Сэма.

EASTER EGGS

Разработчики тоже любят шутить. В игры и программы они иногда встраивают приколы, которые тщательно маскируют. Это и есть easter eggs, в переводе на русский — «пасхальные яйца».

Half-Life 2/Counter-Strike: Source

Загадочные шарики

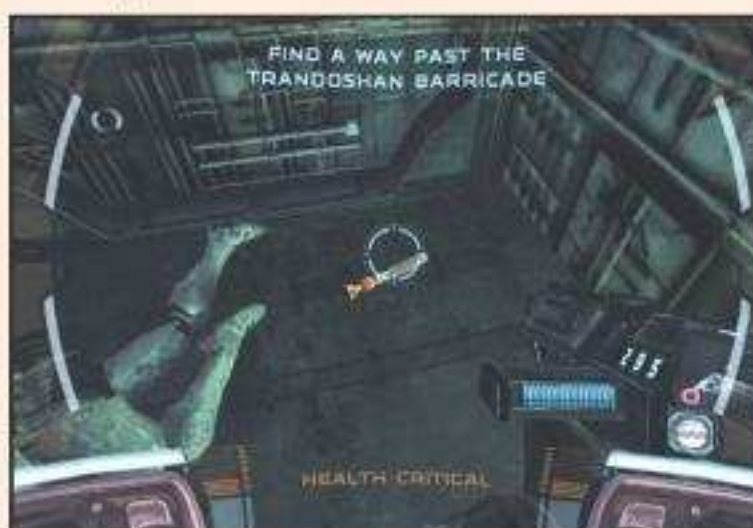


Эта пасхалка есть не только в Half-Life 2, но и в Counter Strike: Source. Попробуйте ввести в консоли команду **create-hairball**. Если игра не вылетит и не зависнет (а такое бывает часто), то перед вами прямо в воздухе появится какой-то шар из палочек и начнет летать по карте, то исчезая, то появляясь вновь. Введите команду несколько раз — и по карте будет кружить уже целая стайка таких шариков. У программистов Valve шарики зашли за ролики?

Смысл названия City 17

Название «City 17» (город, где разворачиваются события Half-Life 2) было выбрано отнюдь не случайно. Это и прямая аналогия с закрытыми советскими городами, которые тоже были «номерными», и, возможно, прямой намек на 1917 год — год, когда в России произошло две революции. Свержение комбайнов — это ведь тоже революция.

Star War: Republic Commando



В одной из миссий (**Assault Ship**) есть баррикада, которую можно взорвать или обойти через вентиляцию. В самом начале этой вентиляции лежит труп клона, а рядом с ним — световой меч.

ХИНТЫ

Хинты — это баги и недокументированные особенности, которые позволяют легко и быстро пройти какое-то особенно заковыристое место, быстрее обычного заполучить самое крутое оружие и так далее.

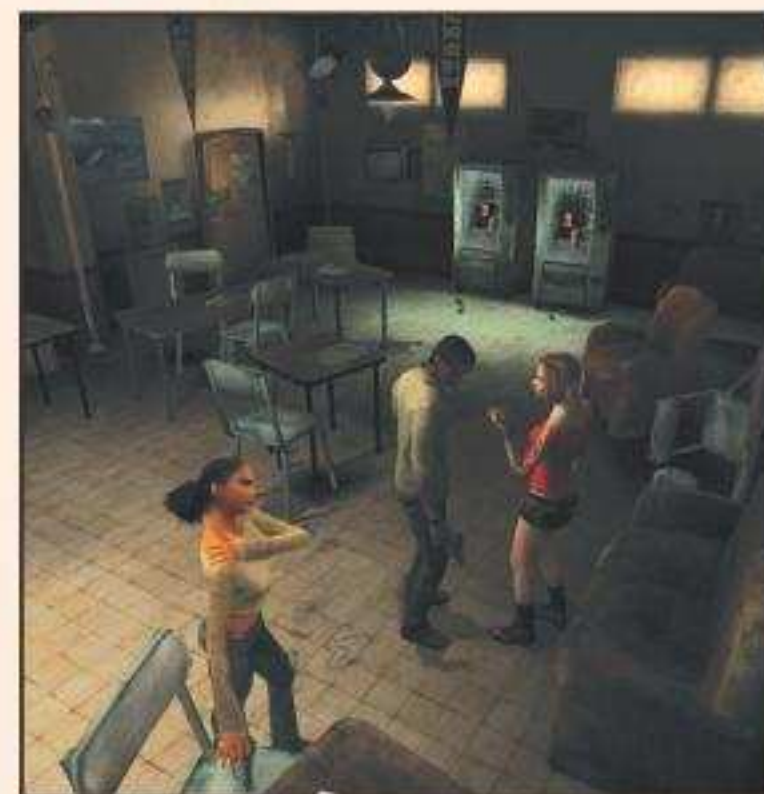
Playboy: The Mansion

Когда какая-нибудь важная звезда заглядывает к вам и нужно взять у нее интервью/фотосессию, дождитесь, пока она зайдет в закрытую комнату. Теперь входите туда сами и... продавайте двери! Звезде просто не останется ничего другого, кроме как выполнить все ваши требования (убегать-то некуда). Таким способом можно доставать самые эксклюзивные материалы. Главное — не забудьте оставить немного денег, чтобы потом снова купить дверь.

Sid Meier's Pirates!

В игре имеется глюк, с помощью которого можно заполучить высший титул (Duke) у всех четырех наций одновременно. Наберите в команду побольше народу и атакуйте враждебный вам город. Уничтожьте его гарнизон, передайте управление городом губернатору, затем посетите город еще раз. Вас сразу же повысят на одно звание (у той нации, которой вы передали город). После атакуйте его еще раз. На этот раз ставьте другого губернатора, и вас вновь повысят, но теперь уже у другой нации. Повторяйте этот нехитрый прием несколько раз, передавая город разным нациям, и каждый раз вам будут присваивать более высокий титул (при этом, кстати, автоматически увеличивается размер ваших земельных угодий).

Obscure



Дополнительные видеоролики. Завершите игру для открытия доступа к двум музыкальным видеороликам, ролику о создании игры и режиму **Special Mode**.

Альтернативные костюмы. Начните новую игру в режиме Special Mode. В новых костюмчиках будут щеголять только те персонажи, которые остались живы после прохождения игры в обычном режиме. А первый найденный по ходу игры пистолет обзаведется лазерным прицелом.

Галереи. Чтобы открыть две галереи, необходимо завершить игру на уровне сложности Hard и затем пройти ее в режиме Special Mode.

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ПАСХАЛКИ

DOOM 3:
Resurrection of Evil

В аддоне к DOOM 3 есть несколько игровых автоматов. Один из них находится на уровне Fobos Labs Sector 2. Представляет он из себя незамысловатую мини-игру, где надо сбивать метеориты и спасать инопланетян. Чтобы добраться до этого автомата, найдите шлюз №24, сверните после него налево, затем направо и через змеевидный коридор пройдите в дверь. Там, на кухне, как раз и будет стоять этот агрегат.



Другой автомат расположен на уровне Erebus Labs в кабинете сержанта (где лежат ключ от двери и двустволка). Здесь тоже все очень просто: нужно сбивать медведей из гранатомета.



Для того чтобы добраться до третьего автомата (арканоид Hellanoid), найдите на уровне Control Erebus ячейку энергии, вставьте в пульт возле подъемника, а потом, поднявшись наверх, дойдите по коридору до лестницы из двух ступеней. Спуститесь по ней, сверните направо — и вы окажетесь в комнате с арканоидом.

Дмитрий Галямов
(NEON200588@mail.ru)

Driv3r



При желании в Майами можно найти секретную гоночную трассу и гоночный карт. Возле большого отеля сверните направо, вырुливайте с правой стороны в подземный туннель, въезжайте в здоровенное помещение и идите вверх по лестнице. Там будет парень Тимми Вермишели (намек на Томми Верчетти из GTA: Vice City) в гавайской рубашке и с M16, которого придется убить. Возвращайтесь в предыдущее помещение, садитесь в машину и выезжайте из туннеля. Проехав немного вперед и налево, вы обнаружите тот самый карт и гоночную трассу.

Александр Мочалов
(demon01@yandex.ru)

Half-Life 2

Говорит и показывает
профессор Кляйнер



После разговора с Кляйнером на самом первом уровне откройте консоль, пропишите **noclip**, а затем попытайтесь найти железнодорожный вокзал, на который вы прибыли. На мониторе там вместо Брина будет красоваться профессор Кляйнер.

От редакции: на том же уровне можно найти комнату, где сидит Брин. Если пристрелить его (пробейте в консоли **impulse 101**, чтобы получить оружие), а потом опять вернуться к вокзалу, монитор уже будет транслировать его труп.

Ivanoff J. aka El_Mariachi
(el-mariachi@bk.ru)

Любить Эликс. Убить Эликс

Помните эпизод, где Кляйнер телепортировал из своей лаборатории Фримена и Эликс? Так вот, в этом месте девушку можно убить. Когда дама войдет в телепорт, быстро наберите код **noclip**, взлетите над ее головой (надо успеть до того, как платформа с Эликс начнет подниматься), затем отключите код. Фримен



уютно устроится у нее прямо на голове. При подъеме бедняжку просто продавит сквозь платформу, и она умрет. Не забудьте только ввести код бессмертия, иначе сами погибнете.

Сергей Фомин
(toba@uraltc.ru)

Пришельцы против пришельцев

После того как Фримен отправится в Рэвейнхольм, введите в консоли **sv_cheats 1**, затем **noclip** и летите в лабораторию Элай



Наши призы



Счастливики, чьи пасхалки попали на эти страницы, получают по диску с чудеснейшей автомобильной аркадой TrackMania Sunrise, изданной в России компанией «Бука».

Как попасть
на страницы нашей рубрики

Если вам известен какой-либо секрет, пасхалка или хинт из какой-либо популярной игры, пришлите нам его описание. Оформляйте в виде текста в формате **txt** или **rtf**, снимайте скриншот (в хорошем качестве — хотя бы 800*600 в BMP или JPEG с минимальным сжатием), на котором ясно видно, в чем заключается секрет (если на картинке это продемонстрировать нельзя, то, так уж и быть, не снимайте), запаковывайте скриншоты архиватором RAR и отправляйте нам. Если у вас хорошая связь, шлите в нежатом виде — так нам будет проще перебирать ваши письма. Описание лучше давать непосредственно в теле письма. Пасхалки шлите по адресу **kodeks@igromania.ru**, хинты — **trick@igromania.ru**. К письму также можете приложить видеоролик, поясняющий ту или иную пасхалку (только не присылайте ролики весом более 10—15 Мб), и **savegame**, сделанный в том самом месте, где находится описываемая вами пасхалка. Описания пасхалок и хинтов старайтесь давать четко и ясно, указывайте только оригинальные английские названия уровней, оригинальные имена персонажей (если те, что используются в официальной локализации) и так далее.

Если пасхалка или хинт нам понравятся, мы обязательно опубликуем их на страницах «КОДЕКСА» и, конечно же, увеличим ваше имя на страницах журнала. Только, пожалуйста, пишите свои настоящие имена. И еще одно «пожалуйста»: не присылайте одно и то же письмо несколько раз. Не надо отправлять по 6—8 (а иногда даже 10—15) дубликатов одного и того же письма — так вы только снижаете свои шансы попасть на эти страницы.

Если же ваша пасхалка была опубликована, а вам был обещан приз, но с вами никто не связался по поводу его получения, напишите об этом по адресу **winner@igromania.ru**.

Вэнса. Там вы увидите вортигентов, сражающихся с комбайнами.

Сергей aka Shadow
(shadow_sergei@mail.ru)

Глюк с кодом



На протяжении всей игры код impulse101 работал беспрекословно, но в предпоследней главе (там у Фримена отбирают все оружие и оставляют только усовершенствованную гравипушку) у меня приключился занятный глюк. После введения чита из Фримена вдруг начало сыпаться оружие, и оно продолжало сыпаться каждый раз, когда я вводил код.

Андрей Петрованов
(bs_ice@hotmail.ru)

LEGO Star Wars



Во втором эпизоде есть место, где джедаи выходят к трем дверям. В первую нужно идти по сюжету, третья закрыта, а во второй при должной сноровке можно разглядеть, как

инопланетяне танцуют под современную аранжировку заглавной темы «Звездных войн».

Алексей Иммоорев
(lexx92@mail.ru)

Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy



Уровень: The Ultimate Power

Когда досмотрите ролик, за вами рухнет стена, которая завалит аптечку и шотган. Спускайтесь к двери (она там одна), убивайте двух охранников, затем выходите из комнаты. Включив просмотр ауры, вы увидите в этом месте именно то, что показано на скриншоте.

Николай Бирюков
(nif07@mail.ru)

Painkiller: Battle Out of Hell



Пройдите игру на высшем уровне сложности, зайдите в **PainEditor**, выберите **File/Load Level** и загрузите там карту **C6L0_PCFHQ**. После загрузки нажимайте **Launch Game Mode** — и вы попадете на уровень с разработчиками в роли монстров.

Вячеслав Емельянов
(serfrost@land.ru)

Second Sight



Будучи на уровне **Madness** (куда Ваттик упадет после побега), поищите место, где двое охранников избивают пациента. Идите по коридору до компьютера, проходите в стеклянную дверь, затем поворачивайте налево и входите на склад боеприпасов. Снимите телекинезом диск с полки, вернитесь к компьютеру и выберите иконку диска. Запустится черно-белая аркада, напоминающая древний **Galaxion** с приставки «Денди» (летишь на маленьком корабле и отстреливаешь вражеские звездолеты).

Артём Букирь
(artemiya@list.ru)

Tribes: Vengeance



Если внимательно посмотреть ролик, предшествующий уровню, на котором мы воюем, от лица девятилетней Джулии, можно заметить, что девочка играет фигурками персонажей из **Freedom Force** (Alchemiss, Minute Man), еще одной известной игры разработчиков из **Irrational Games**.

Андрей Кунин
(kuna90@bk.ru)

КОДЕКС НА КОМПАКТАХ И DVD

Читерские программы



На наших CD/DVD в разделе «КОДЕКС» есть несколько читерских программ. Это: **CheMax** (русская и английская версии, содержит в себе коды для огромного количества игр, а также ссылки на трейнеры и прохождения), **Magic Trainer Creator** и **ArtMoney** (необходимы для применения шестнадцатеричных кодов), **Trainer Creation Kit** (программа для создания собственных трейнеров), а также **Game Audio Player**, **Dragon Unpacker** и **Resource Hacker** (пригодятся для извлечения игровых ресурсов).

Архив всех разделов **KODex** ищите в программе **GlobalMania**, которая находится на CD/DVD в разделе «По журналу». Пользуйтесь на здоровье!

Сохранения



На диске этого номера выложены сохранения для следующих игр: **AirStrike II: Gulf Thunder**, **Battlestrike: The Road to Berlin**, **Chaos League**, **Cold Fear**, **Combat Task Force 121**, **Constantine**, **Emergency 3 — Mission: Life**, **Firefly Studios' Stronghold 2**, **Hoyle**

Casino 3D, **Pariah**, **Second Sight**, **SWAT 4**, **Tiny Cars 2**, **Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory**.

Трейнеры



На компактах и DVD в разделе «КОДЕКС» вы найдете трейнеры для следующих игр: **Act of War: Direct Action**, **Airborne Troops**, **Airline Tycoon**, **AirStrike II: Gulf Thunder**, **BreakQuest**, **Cold Fear**, **Emergency 3 — Mission: Life**, **Empire Earth II**, **Constantine**, **House of the Dead 3**, **Obscure**, **Second Sight**, **Street Racing Syndicate**, **Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory**.

Бонусы



Кроме всего прочего, на диск мы положили патчи для **Cold Fear**, **Playboy: The Mansion**, **Project: Snowblind** и **Special Forces: Nemesis Strike**, позволяющие прокручивать вступительные ролики, а в нагрузку — еще один патч для **Playboy: The Mansion**, после установки которого все модели во время фотосессий будут раздеваться догола.

Игорь Варнавский

Мобильные
новости

PSP взломали!



UMD читаются и на обычных DVD-ROM, но вот записывать их в домашних условиях нельзя. По крайней мере пока.

За отчетный месяц появилось сразу несколько важных новостей о PSP. Во-первых, Sony наконец-то определилась с датой европейской премьеры приставки: выход PSP в Старом Свете состоится аж 1 сентября — через полгода после запуска в США и почти через год после релиза в Японии. Стоить она будет довольно дорого — 249 евро (янки она обходится в \$249, японцам — вообще в \$185). Несмотря на высокую цену, комплектация осталась такой же: UMD-диск с демками

игр, Memory Stick со смешным объемом в 32 Мб, наушники, ремешок, чехол и салфетка для протирания экрана. PSP официально запустят и в России (ура! — Прим. довольн. ред.), но будет ли это одновременно с европейским запуском или чуть позже, до сих пор неизвестно.

Второе знаменательное событие, связанное с приставкой Sony, — известие о том, что формат UMD (диски, на которых распространяются игры и фильмы для PSP) благополучно взломан хакерами (за подробностями можете сходить на сайт www.psp hacks.net). Это значит, что для PSP появятся пиратские игры и эта консоль, возможно, станет популярной в России (ведь в плане соотношения цены и возможностей PSP уделяет любые КПК).

Мобильные игры становятся
самым массовым сервисом

Очередное исследование от очередных американских аналитиков (<http://mmetrics.com>) не принесло никаких сенсаций: как и ожидалось, из всех мобильных услуг быстрее всего в США растут загрузки игр — на 8,2% ежемесячно. Рост числа пользователей MMS и электронной почты идет медленнее — на 3,9%, загрузки мелодий — на 3%, интернета — на 2%, а SMS — всего лишь на 1% в месяц.

Из уст других аналитиков (Juniper Research) звучит примерно то же самое. Они предсказывают, что к 2009 г. объем мирового рынка мобильных развлечений составит астрономические \$59 млрд. Самые большие прибыли ожидаются от игр (от \$15,8 до \$19,3 млрд.), доля порнографии, как ни странно, около \$2,2 млрд., а рингтонов — и того меньше.

EA подминает
мобильные телефоны

Самый крупный игромакдональдс в мире, компания Electronic Arts, начинает планомерное освоение мобильных телефонов. Уже совсем скоро в продажу поступят The Sims 2 Mobile, Madden NFL 2006, Need For Speed Underground 2, Tiger Woods PGA TOUR 2006 и FIFA Football 2006. Вслед за ними последуют еще около 20 проектов. Страшно даже подумать, какой популярностью The Sims 2 будут пользоваться на мобильных, если и на обычных игровых системах от них спасения нет...

WAP.IGROMANIA.RU

На нашем wap-сайте вы можете найти свежие игровые и железные новости, информацию обо всех журналах нашего издательства, бесплатные логотипы наших журналов и многое другое! Велкам!

Алексей Моисеев

Мобильные
игры

Blade: Trinity

Жанр: Action ★ Разработчик: Mforma ★ Платформа: J2ME
★ Похожесть: Die Hard ★ Размер: 59-141 Кб

Похоже, мобильники захлестнула самая настоящая эпидемия игр по всевозможным фильмам, мультфильмам и комиксам. К счастью, многие из них сделаны очень качественно и способны доставить немало приятных минут. Как, например, Blade: Trinity.

В глаза сразу бросается отменная графика: видно, что разработчики выжали из возможностей телефонов все соки. Особенно хорошо удались моделики Блэйда и его противников: кажется, еще чуть-чуть — и будут видны мельчайшие складочки на одежде. Оператор предпочитает ползать по потолку (за Блэйдом мы наблюдаем строго сверху), но благодаря спецэффектам возникает ощущение объемности изображения. При всем при этом игра не тормозит, что для экшена очень важно.

Уровней здесь всего четыре — маловато, зато локации совершенно разные и не надоедают однообразными интерьерами. Врагов довольно много, и для расправы над ними предусмотрено несколько видов оружия: помимо собственных кулаков Блэйд использует пистолет с серебряными пулями, меч и нечто вроде сюрикиенов. Некоторые типы оружия неэффективны против определенных врагов. Например, серебряными пулями нельзя убить полицейских, облаченных в бронежилеты.

Удобство управления: 5/5

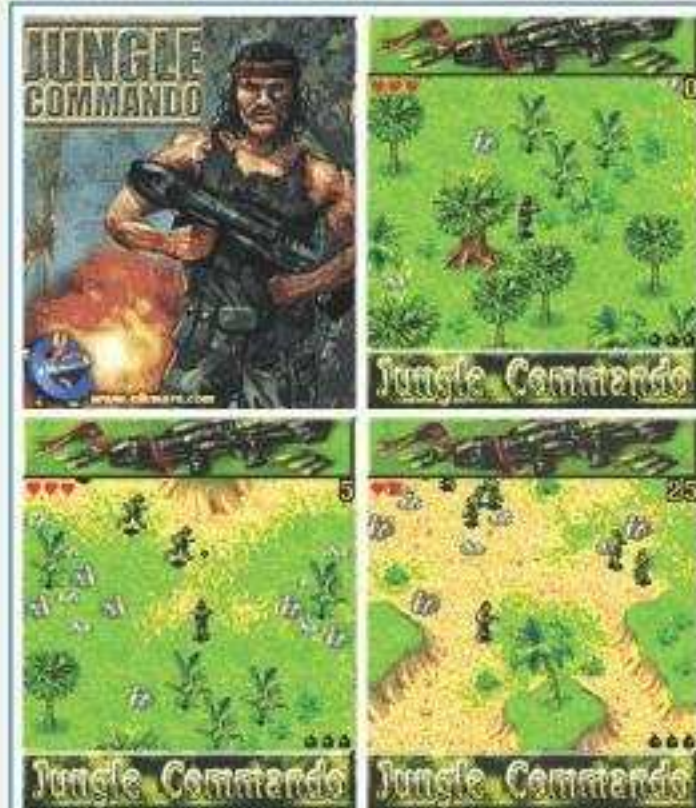
Рейтинг: 5/5

Доступно для: Nokia 3100, 3200, 3220, 3300, 3510i, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6230, 6600, 6610, 6630, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7610, 8910i, N-Gage, N-GageQD. Motorola E398, E550, V3, V300, V400, V500, V525, V535, V550, V600, V620, V635, V80. Panasonic X60. Sagem MYV55, MYV65, MYV75. Samsung E310, E700, E710, E810, E820, X460, X600. Sharp GX10, GX15, GX20, GX25, GX30. Siemens M55, MC60, S55, SL55. SonyEricsson T610, T630, Z1010, Z600.

Jungle Commando

Жанр: Action ★ Разработчик: Elkware ★ Платформа: J2ME
★ Похожесть: Terminator: I'm Back ★ Размер: 40-111 Кб

Один из тех случаев, когда название игры полностью отражает ее суть. Дано: джунгли — одна штука, крутой командос, подозрительно похожий на Рембо, — тоже одна штука. Цель его пребывания здесь не ясна, зато ясно, что вокруг — огромное количество недружелюбно настроенных противников, которым под горячую руку лучше не попадаться. На подхвате у них имеется различная техника: вертолеты, джипы и даже танки. Наш же герой вооружен лишь винтовкой да несколькими гранатами.



Воевать в джунглях достаточно сложно. Винтовка хороша против солдат, но, к сожалению, бессильна против препятствий (деревьев, камней), да и танк ею уничтожить не получится. Тут на помощь приходят гранаты, которым камни и укрытия не помеха, да и техника их ой как не любит. Сложности добавляет ограниченное число попыток (continue), так что умирать на предпоследнем уровне категорически не рекомендуется: начинать придется с самого начала. Отсрочить гибель поможет вовремя найденная аптечка или граната.

Игровой процесс нетороплив, но только поначалу. Ближе к концу игра превращается в настоящий ад: врагов — тьма, от пуль некуда деться, и танки, танки, танки... Сложность — адская.

Удобство управления: 4/5

Рейтинг: [4/5]

Доступно для: Nokia 3100, 3200, 3300, 3410, 3510i, 3520, 3530, 3560, 3595, 3600, 3650, 3660, 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7600, 7650, 8910i, N-Gage. **Motorola** C370, C450, C550, C650, E380, V180, V220. **Samsung** C100, C100G, E100, E700, E710, E800, E820, S300, X100, X460, X600. **Sharp** GX10, GX10i. **Siemens** C55, C56, C60, C65, CT65, CV65, CX65, CX70, M46, M55, M56, M65, MC60, MT50, S55, S56, S57, S65, SK65, SL55, SL56. **SonyEricsson** T610, T616, T618, T630, Z600.



Plasma Inferno

Жанр: Action ★ **Разработчик:** Elkware ★ **Платформа:** J2ME
★ **Похожесть:** Alpha Wing ★ **Размер:** 56-123 K6

Сколько подобных игр уже было выпущено — не пересчитать, а скольким еще предстоит увидеть свет — страшно даже подумать. И тем не менее, их по-прежнему любят и в них по-прежнему играют. А все потому, что никто еще не придумал ничего лучше для снятия напряжения после трудного рабочего дня.



Перед нами «спинномозговой» космический шутер с видом сбоку. Как и полагается, врагов здесь тьма и тьма, а у нас один-единственный космический истребитель. Облегчить жизнь помогут призы, увеличивающие огневую мощь вашего корабля.

Plasma Inferno относится к поджанру «неторопливых» шутеров, то есть не стоит ждать от него моря разлитого спецэффектов и огромных скоростей. В укор разработчикам можно поставить две вещи: одинакового цвета снаряды, используемые вами и неприятелем (что иногда мешает), а также одинаковый внешний вид боссов в конце уровней. Используют они, правда, разное оружие и разную тактику, но все равно хочется разнообразия. В остальном же **Plasma Inferno** — отличный шутер, вполне способный скрасить скучную поездку в метро или стояние в длинной очереди.

Удобство управления: 5/5

Рейтинг: [5/5]

Доступно для: Nokia 3100, 3200, 3300, 3510i, 3520, 3530, 3560, 3595, 3600, 3650, 3660, 5100, 6100, 6200, 6220, 6230, 6600, 6610, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7600, 7610, 7650, 8910i, N-Gage. **Motorola** C370, C450, C550, C650, E380, V180, V220, V300, V400, V500, V525, V600. **Samsung** E100, E700, E710, E800, E820, X460. **Sharp** GX10, GX10i. **Siemens** C60, CX65, CX70, M56, M65, MC60, S55, S56, S57, S65, SK65, SL55, SL56. **SonyEricsson** T610, T616, T618, T630, Z600.



Terminator: I'm Back

Жанр: Action ★ **Разработчик:** In-Fusion ★ **Платформа:** J2ME
★ **Похожесть:** Jungle Commando ★ **Размер:** 64-211 K6

Солдат будущего Кайл Риз выходит на тропу войны. Противостоит ему терминаторы всех мастей, а приказы отдает сам Джон Коннор. Полазив по стильному меню, мы с удивлением обнаруживаем, что к первому мобильному «Терминатору», о котором мы рассказывали в прошлом номере журнала, игра не имеет никакого отношения. **Terminator: I'm Back** представляет собой шутер: вид сверху, задача — зачистить несколько уровней от противников. Поможет нам в этом, во-первых, оружие, остающееся после убитых врагов, а во-вторых,

управляемые искусственным интеллектом напарники. Допускать их гибель крайне нежелательно: за это сразу начисляют штрафные очки.

Удобство управления: 4/5

Рейтинг: [4/5]

Доступно для: Nokia 3100, 3200, 3220, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6260, 6600, 6610, 6630, 6820, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7610. **Motorola** C380, C650, E398, V180, V220, V300, V303, V500, V600. **Samsung** C100, C100G, C110, E310, E630, E700, E710, E800, E810, E820, X100, X450, X460, X600. **Siemens** C65, CX65, M55, MC60, S55, S65. **SonyEricsson** K500, K700i, T610, T630, V800, Z1010, Z600.



Тормозилки (Lagsters)

Жанр: Action/Racing ★ **Разработчик:** Shamrock Games
★ **Платформа:** J2ME ★ **Похожесть:** Mag Racer ★ **Размер:** 132 K6

Перед нами мобильная версия «Тормозилок», в оригинале вышедшая на PC. Геймплей настолько же прост, насколько и увлекателен. Мы на огромной скорости несемся по трассе, представляющей собой длинный туннель, подбираем призы и стараемся избежать столкновений с противниками и препятствиями. Путающиеся под колесами соперники расстреливаются из бортовой пушки, преграды уничтожить нельзя. Оружие можно модернизировать, правда, не особо сильно: доступен только огонь одиночными или двойными снарядами. Перед началом каждого уровня нам дается задание, которое обязательно нужно выполнить для победы. Задания бывают всего двух типов: пронестись по трассе до финиша за определенное время или же набрать указанное количество очков.



Удобство управления: 5/5

Рейтинг: [5/5]

Доступно для: Nokia 3100, 3200, 3300, 3600, 3620, 3650, 3660, 5100, 6100, 6108, 6200, 6220, 6225, 6230, 6585, 6600, 6610, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7600, 7650, N-Gage. **Motorola** T720, T720i. **Samsung** C100, C100G, E710, X100, X600. **Siemens** C60, CX65, M55, M65, MC60, S55, SL55. **SonyEricsson** T610, T616, T618, T630, Z600.

КАК ПРИОБРЕСТИ ИГРУ?

Игра	Код	Цена
Blade: Trinity	975324900247	4
Jungle Commando	974361400247	2
Plasma Inferno	974363700247	2
Terminator: I'm Back	974381400247	4
Тормозилки	966173600247	2

Контент-провайдером игр для мобильных телефонов выступает компания PlayMobile.

Для того чтобы заказать игру, отправьте одно SMS-сообщение с кодом игры на короткий номер 3010, если игра стоит \$2, и два SMS-сообщения с кодом игры на тот же номер, если ее стоимость равна \$4. Вы получите ответную SMS, содержащую в себе информацию о заказе и уникальную ссылку на WAP-сайт. Эта ссылка будет действительна в течение 24 часов с момента первого вашего к ней обращения. Вам нужно будет пройти по этой ссылке и загрузить игру через WAP-соединение. Факт проплаты происходит одновременно с отправкой вами SMS на короткий номер 3010.

Если у вас возникли сложности с загрузкой игры, обратитесь в службу техподдержки PlayMobile: support@playmobile.ru.

Антон Курин,
Николай ПегасовВНЕ КОМПЬЮТЕРА
ЗА ИСТЕКШИЙ МЕСЯЦ

НОВОСТИ ВНЕКОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

Magic The Gathering —
теперь
и на
русском!

Так получилось, что в мае информация о самой популярной коллекционной карточной игре Magic The Gathering лавиной накрыла российских поклонников игры. И редакция «Игромании» до сих пор не может перевести дух после того, как узнала главную новость года (она приведена абзацем ниже). Поэтому весь новостной блок сегодня посвящен «Магии».

Самой важной и радостной новостью для всех любителей настольных игр, без-

Другие
новости MTG

Pro Tour Philadelphia прошел в формате *Kamigawa Block Constructed*. Александр Яценко и Артем Душкевич представляли на нем Россию. Артему даже удалось пройти во второй день. Сразу видно национального чемпиона! Имена победителей и их колоды вы узнаете, прочитав информацию на диске. На этом турнире была опробована новая система выдачи призовых денег, привязанная к количеству одержанных побед, а не к месту, занимаемому по итогам последнего раунда. Она должна была обеспечить более спортивную игру с меньшим количеством расчетных ничьих. Об оргвыводах нам сообщат позже, но не думаю, чтобы система прижилась.

условно, стал анонс русской девятой базовой редакции **MTG!** Отныне *Wizards of the Coast* будет официально выпускать «Магию» по-русски. Русская редакция игры будет выходить одновременно с остальными «национальными» редакциями: английской, немецкой, французской, итальянской, испанской, португальской, японской и китайской. Готовьтесь, пререлиз русской девятой редакции случится в конце июля. И ожидайте возрастающего интереса игроков к «Магии»: русский язык на игровых картах это обеспечит.

Два **Grand Prix** — **Detroit** и **Lisbon** — прошли в этом месяце, оба в формате *Kamigawa Limited*. На американском турнире был более чем представительный топ 8. По итогам финального драфта и трех туров бескомпромиссной борьбы игроки выстроились в следующем порядке: Jordan Berkowitz, Richard Hoaen, Michael Krumb, Jeroen Remie, Osyp Lebedowicz, William Postlethwait, Sam Gomersall и Patrick Sullivan. Столь громкие имена, да еще и в одном топ 8, привычнее видеть на Чемпионате мира, чем на рядовом **Grand Prix**. Лиссабонский же турнир прошел с меньшей помпой. В топ 8 из суровых игроков затесались лишь Marcio Carvalho и Anton Jonsson. Первый из них прошел оба дня турнира без поражений, и единственными не-победами были две заключенные в последних раундах ничьи. В четвертьфинале он устранил своего единственного конкурента и таки остался непобежденным, выиграв турнир.

Неспешным шагом на нас надвигается релиз **Saviors of Kamigawa**, последнего в **Kamigawa**-блоке. С его выходом окончательно определятся карты, из которых предстоит собирать колоды на **National Qualifiers**, а также полный *limited*-блок, на котором будет играть Национальный чемпионат. Добавьте в *Standard Constructed* девятую редакцию — и вы уже знаете, как будет выглядеть ваша колода в сентябре!

Бета-версия **Magic Online 3.0** заодно с **Magic Invitational** появятся на выставке компьютерных игр **E3 18-20 мая** в Лос-Анджелесе. Настоящий выход в свет новой версии онлайн-«Магии» планируется в четвертом квартале сего года. А пока суть да дело, в **Magic Online** появился новый формат — *Vanguard*.



Рустам Бакиров — победитель GP Leipzig

Рустам Бакиров — один из наиболее опытных игроков в российском **Magic The Gathering**. На его счету уже четыре квалификации на **Pro Tour** и две — на Чемпионате мира, он член национальной сборной и один из лучших отечественных игроков в формате *Limited*. Теперь к череде его побед добавился и выигранный «Гран-при Лейпциг». В истории российской «Магии» это первая победа на **Grand Prix** и первый результат подобного уровня! Мы взяли небольшое интервью у пока еще не заболевшего звездной болезнью чемпиона.

— Как вышло, что ты стал играть в «Магию»? Когда это произошло?

— Шура Яценко приобщил нашу компанию (я, Вовка Гатов, Петруха Бобров и другие), когда я учился на втором курсе МГУ. Дело было приблизительно в 1994-1995 годах. Тогда последним сетом был **Ice Age**. Первые мои личные карты Шура привез из Штатов, когда он ездил на каникулы, — это были 18 бустеров третьей редакции (**Revised**).

— Были ли в твоей жизни моменты, когда хотелось бросить MTG? Как с ними справлялся?

— Было дело, американское посольство во второй раз не дало мне визу в Штаты, куда я квалифицировался на **Pro Tour**. Ведь довольно глупо выиграть приглашение на **Pro Tour**, иметь все возможности и желание поехать — и остаться без визы. Потом я поостыл.

— Твой любимый формат?

— Драфт — обе разновидности, бустер и рочестер.

— Наиболее запомнившийся игровой момент в Лейпциге?

— Как ни банально, последняя решающая партия финала. Колода расщедрилась на отличную сдачу, и оппонент был раздавлен всмятку (фигурально выражаясь).

— Что для тебя **Magic Online**?

— **Magic Online** для меня — это лучший на сегодняшний день способ поиграть обычные турниры. Но за большими турнирами, на пререлизы, **PTQ**, **GPT** не грех съездить поиграть в клуб, а альтернативы национальному и мировому чемпионатам, **Grand Prix** и **Pro Tour** в онлайн и вовсе нет — и это правильно.

— Что пожелаешь читателям «Игромании»?

— Играйте в «Магию», играйте и добивайтесь успехов! Возможно все!



Небожители



коллекционная карточная игра

Спрашивайте «Небожителей» в магазинах и клубах Вашего города!

МОСКВА: Клуб «Портал» (4-й Ростовский пер., 2, стр. 1, м. Смоленская); МДК на Н. Арбате (1 эт., «Канцтовары», Новый Арбат, 8, м. Арбатская); «Медиатека» (Багратионовский пр., 7 кор. 3 павильон F2-024 («Горбушка»), м. Багратионовская); «Детский мир» (1 эт., «Книги», Театральный пр. 5, м. Лубянка, Кузнецкий Мост); «Дом игрушки» (2 эт., Большая Якиманка, 26, м. Октябрьская, Полянка); «Хобби и настольные игры» (Мясницкая, 20, стр. 1, м. Лубянка); «BG-клуб» (2-я Кабельная, 10, м. Авиамоторная); клуб «Легион» (Каширское ш., 52, ДК «Москворечье», м. Каширская)
САНКТ-ПЕТЕРБУРГ: Клуб «Саргона» (Новочеркасский пр., 47/1, м. Новочеркасская); «Большой Гостиный Двор» (Невский пр. 35, «Детский мир» на Садовой линии, м. Гостиный Двор); «Знайка» (пр. Косыгина, 19, корп. 3, м. Ладожская); «Арт Миниатюры» (Седова, 11а, м. Елизаровская); Сеть магазинов «Книжный салон»; Сеть книжных магазинов «Буквостр.»
ВОЛГОГРАД: Клуб «Цитадель» (7-я Гвардейская, 17а).
ВОРОНЕЖ: Клуб «Арена» (Хользунова, 104).
ЕКАТЕРИНБУРГ: «Мох Malachite» (пр. Ленина, 69, корп. 12); ТЦ «Малышевский» (2 эт., «Поле боя», Малышева, 122, ост. Генеральская).
ИЖЕВСК: Перекресток (Карла Маркса, 302).
КЕМЕРОВО: «Северный мост» (Красная, 10).

КРАСНОЯРСК: «Дайсвилль» (маг. «Светоч», Копылова, 66).
МУРМАНСК: «СОЮЗ-Мурманск» (Шмидта, 37).
НИЖНИЙ НОВГОРОД: Клуб «Цитадель» (пр-т Гагарина, 110, вход со двора).
НОВОСИБИРСК: ТЦ «Игромир», Ильича, 6).
РОСТОВ-НА-ДОНУ: «Игрополис» (ул. Серафимовича, 53).
РЯЗАНЬ: «Янг Фэшен» (Держинского, 73).
САМАРА: Книжный рынок, конт. № 3 (Антоново-Овсенко, ост. Автомобильный рынок).
ТВЕРЬ: Центральный рынок, № 604.
ТАМБОВ: «Торговый мир» («Хобби & игрушки», Интернациональная, 45 б).
МИНСК: ВЦ «Олимп» («Мир книг»).
ВИТЕБСК: Клуб «ЗодиаК» (пр-т Фрунзе, 44а).
КИЕВ: Клуб «Легенда» (б-р Труда, 5, м. Дарница); «Дом игрушки» (А. Малышка, 3а); Сеть магазинов «Евростар»; «Компьютер Ленда» (Дмитриевская, 2).
ХАРЬКОВ: Клуб «Mages Guild» (пр. Ленина, 14, Университет Радиозлектроники, к. 330).
СЕВАСТОПОЛЬ: Клуб «Дракон» (Гоголя, 35б, к. 3).
СИМФЕРОПОЛЬ: Компьютерный клуб «Fortress» (Севастопольская, 114).
ДОНЕЦК: Клуб «Арена» (Благовещенская, 1).
ЛЬВОВ: Клуб «Kamelot» (Вахняныша, 29, к. 258).
НИКОЛАЕВ: Клуб «IQ» (Лягина, 28, с.ш. №34).
ВИННИЦА: Клуб «SpellScare» (пр. Космонавтов, 7).

Официальный дистрибьютор на территории России, Украины, Белоруссии и Казахстана
компания «Саргона». Адрес: 125363 г. Москва, ул. Нелидовская, д. 20/1
тел./факс: +7 095 950-51-41, +7 499 740-71-09, e-mail: Mail@Sargona.Ru
Сайт и интернет-магазин: www.sargona.ru



© 2004 ООО «Студия Электронных Развлечений», Россия, г. Новосибирск.
Все права на изображения, а также зарегистрированная торговая марка
«Небожители» принадлежат ООО «Студия Электронных Развлечений».
Для дополнительной информации по игре смотрите наш сайт – www.godlike.ru

www.godlike.ru



ФИНИКИЙЦЫ

Жанр: настольная экономическая стратегия ■ Производитель: Kosmos/Хобби-игры ■ Дистрибьютор: Астрель ■ Сайт: www.astrel-games.ru ■ Количество игроков: 3-4 ■ Длительность партии: 60-90 минут ■ Язык игры: русский

Московские «Хобби-игры» не первый год знакомят массового российского игрока с образцами зарубежного настольного игрового строения. Этим летом дошло дело и до экономической стратегии **Tyros** именитого разработчика Мартина Воллеса. По сути своей «Финикийцы» (именно так называется локализация) — классическая семейная игра немецкого типа. Никаких войн и катаклизмов, одна только расчетливая политика-экономика. Если вам по душе «Колонизаторы» или «Средневековье», то «Финикийцы» рано или поздно должны приплыть в вашу коллекцию.

«Финикийцы» — игра «двумерная». Если в «Колонизаторах» мы вставляли на одну из сторон и вели ее к победе, то здесь все не так прямолинейно. На средиземноморских просторах возникают и развиваются четыре независимых (не только друг от друга, но и от вас) государства, а игрокам приходится бороться за преуспевание внутри каждой страны. Изначально у вас есть два корабля в славном финикийском городе Тире, а каждое государство занимает по одной клетке игрового поля. Каждый ход дает вам возможность расширить одно из государств, а также послать корабли в плавание. Доплыли до чужой страны — можно основать здесь



Kamigawa Limited: статья на диске

Из года в год в **Magic The Gathering** приходят и уходят тысячи карт, меняются правила игры и стратегии. Но некоторые принципы остаются прежними. Большая Магическая Теория разрабатывается десять лет, и в этом деле принимают участие самые светлые умы. Нам же с вами остается лишь воспользоваться их разработками и применить их к современным реалиям. На повестке дня стоит Kamigawa Block Limited. Хотя еще неизвестен список карт и механик Saviors of Kamigawa, неизвестны изменения, которые он принесет в этот формат, но определенные выводы можно сделать.

Итак, о чем пойдет речь в статье на диске «Мании»? Во-первых, снова выйдут на свет шесть универсальных принципов драфта, которые сформулировал еще сам Sean McKeown. Как они должны звучать для современного Limited и почему именно так — это первые вопросы, на которые я постараюсь ответить. Во-вторых, будут отмечены некоторые закономерности, по которым определяется ситуация за вашим драфтовым столом, начиная с того, что собирают ваши соседи справа и слева, и заканчивая тем, сколько человек берет определенный цвет. В-третьих, будут затронуты некоторые аспекты Magic Online, являющейся на текущий день не только замечательной онлайн-игрой, но и лучшим тренажером для любителей и профессионалов. Читайте статью на диске!

город. При этом в одном и том же государстве могут располагаться корабли и города самых разных игроков. В конце игры, как обычно, подсчитываются очки, и тут ценность городов и кораблей зависит от размеров государства. Чем больше страна, тем дороже ваши владения в ней. Так что бросаться в горячее освоение Испании или там, скажем, Турции вряд ли стоит: разумнее всего будет распределить свои усилия по всему Средиземноморью. Правда, и стоять это будет дороже.

Стратегическая глубина уравновешена до крайности простой системой ресурсов. Их всего четыре: медь, масло, кедр и пурпур. Распределяются они совершенно случайным образом из общей стопки, а разница между ресурсами только в том, что каждое государство принимает лишь один, «свой» вид. Очень удобно: не надо за-



думываться о том, как добыть «презренного металла», и можно полностью сосредоточиться на освоении побережий.

Главный недостаток игры — она слишком абстрактна, особенно на фоне других «средиземноморских» игр. Безымянные государства, безликие цвета сторон... Можно было бы, например, объявить каждого игрока главой богатого торгового рода, фамилии антуражные придумать. Не все же на голый игромеханике выезжать, пусть она и заслуживает всяческих похвал.

Петр Тюленев

На диске в разделе «Вне компьютера»

- 1. Dungeons & Dragons.** Свежайший FAQ по популярной ролевой системе, а также три официальных модуля.
- 2. AD&D Forgotten Realms.** Приключение Endless Armies, действие которого разворачивается в «индейском» сеттинге Maztica.
- 3. d20 Modern.** Два новых приключения.
- 4. Cosmic Encounter.** Правила популярной стратегической игры, главная фишка которой — в возможности игроков менять базовые правила прямо по ходу партии.
- 5. MechWarrior.** Полные правила по новейшей военно-тактической игре MechWarrior: Age of Destruction.
- 6. MLB Showdown.** Правила редкого представителя поджанра спортивных коллекционных карточных игр — эта игра о бейсболе.
- 7. «Финикийцы».** Полные правила игры на русском языке.
- 8. Magic The Gathering.** База карт Oracle, турнирные правила DCI, лучшие колоды мира, полные официальные правила.



Геймплей	XXXXXXXXXX (9)
Игровой мир	XXXXXXXXXX (6)
Художественный дизайн	XXXXXXXXXX (8)
Качество изготовления	XXXXXXXXXX (7)
Оригинальность	XXXXXXXXXX (8)
РЕЙТИНГ «МАНИИ»:	★★★★★★★8

Рамстор
Сити

ПРЕДСТАВЛЯЕТ

АКУЛЫ

3D



ЗАХВАТЫВАЮЩЕЕ ПУТЕШЕСТВИЕ В МИР
САМЫХ ОПАСНЫХ ОБИТАТЕЛЕЙ ГЛУБИН



www.sharks3D.com



**СМОТРИТЕ
НА 7-ЭТАЖНОМ ЭКРАНЕ**

77-5-777-9

www.nescafe-imaxcinema.ru



Проезд: м. «Речной вокзал», далее — бесплатными автобусами до ТЦ «Рамстор-Сити» (пересечение Ленинградского шоссе и МКАДа).

МАП ЦАСС №000149 от 21.03.03

**СТАРПОМ МАКАРЕНКОFF**

У животных, рекапитулирующих стадию метатрахохоры, ортогон, в отличие от индона, является деревативом диффузного плексуса. Ну это-то всем понятно. А вот как так могло получиться, что стилистические изыски, которые, по идее, должны были бы уже валом валиться на наш почтовый ящик в виде ваших рассказов, поэм, опусов и прочих стихов, все еще на него не валятся... я категорически не понимаю.

Али иссяк творческий потенциал в народных массах? Может, струна художественного гения рядового юзера ни с того ни с сего оборвалась? Не верю! А потому списываю вашу неактивность в плане присылания нам своих рассказов исключительно на некое досадное недоразумение. Резко активизируйтесь и шлите. А то пока меньше 10 приличных рассказов пришло. О какой постоянной рубрике на диске вы тогда говорите?!

Ну а мы приступаем к расстрелу ваших шедевально-гротескно-грандиозных вопросов своими монументально-концептуально-неоспоримыми ответами.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Привет-привет, ужасно дорогие и непременно милые читатели. Еще в прошлом номере мы обмолвились, что в ближайшем време-



ни в «Почте «Игромании» появится ряд нововведений. Спешим исполнить обещанное: уже в этом номере на один из вопросов ответит не кто-нибудь, а специалисты крупнейших игроиздательских компаний.

В планах еще много чего, но Алексей ни за что не даст реализовать все и сразу, заявляя, что получится неудобоваримый компот, а компота нам точно не надо. А ведь так хочется сделать все придуманное единомоментно, но соглашусь: вкусным нельзя объедаться, его должно быть ровно столько, сколько можно съесть за один присест.

ПИСЬМО НОМЕРА**В КОГТАХ ПРОГРЕССА**

Нежно целую ручку Светлане, мужественно жму ладонь Алексея. Никогда не писал письма в журналы, но ваше появление в почте сподвигло на сочинение письма. Я к вам вот с какими праздными мыслями, которые поселились с некоторых пор в моей буйной головешке. Сам я программист (с играми моя работа никак не связана), и, понаблюдав за индустрией компьютерных игр весьма продолжительное время (ведь 9 лет тут весьма значительный срок), я начал замечать интересную тенденцию.

В стародавние по компьютерным меркам времена, когда развитие компьютерного железа не шло столь стремительно, как сейчас, разработчики часто делали отменные игры. Внимательно подходили к вопросу написания сценария, оттачивали геймплей, скрупулезно выверяли сюжетные ходы, а уж как код писали... загляденье одно! В результате получались отличные игры, что называется, без сучка без задоринки.

Затем относительное компьютерное время изменило свой бег. Железо начало совершенствоваться значительно быстрее, и разработчики незамедлительно на это среагировали. Девелоперы стали в большей степени ориентироваться на технологическую составляющую игры, в частности — графическую. Появление нового железа и без того сильно повысило время работы над среднестатистическим игровым проектом. Так еще и относительная доля времени, уделяемая разработчиками техническим моментам, возросла.

Немного утрирую, но условно — раньше на отличную игру уходило, скажем, год-два — из них чистого разработческого времени на технологические моменты шло полгода и год-полтора на сюжет и другие нетехнические элементы геймплея. Сейчас игру в среднем разрабатывают два-три года, из которых полтора-два года работают над технической частью. То есть на отточку сюжетной составляющей, геймплея и прочих очень важных моментов времени остается значительно меньше.

Можно возразить, что для сюжета, например, важно не некое относительное затраченное на него время, а исключительно абсолютное. Тут вы будете правы: год, потраченный на геймплей, он и в Африке год. Но есть одно «но». Сейчас игры часто более масштабны, чем несколько лет назад, и на геймплей в них необходимо тра-

тить этого самого абсолютного времени значительно больше, чем раньше. А трагится столько же или даже меньше.

Не хочу показаться паникером — поводов для паники нет. Но тенденция налицо. На сегодняшний день разработчики в основной своей массе гонятся за технологией, уделяя совсем немного внимания более важным составляющим игры. Отсюда и засилие красивых, как новогодняя конфетка, игр.

Но внутри... Мы в детстве так шутили: заворачивали в обертку от конфеты кусок пластилина и клали в вазу с нормальными конфетами. Кто-то обязательно попадался и надкусывал фальшивку. Но это были детские примитивные шуточки, которые сейчас, повзрослев, кроме как с недоумением не вспоминаю. Разработчики же сегодня проделывают эти шуточки с нами, с геймерами. Все чаще предлагают красивые фантики, внутри которых... несъедобный пластилин.

Получается, что прогресс в области игростроения — суть неизменное зло, которое было бы здорово ограничивать каким-либо образом. Я знаю, что его ограничивают (например, пока не продадут партию более старых видеокарт или процессоров, не начинают поставлять в магазины новые), но это делают разработчики железа и в недостаточной степени, чтобы геймдевелоперы могли сосредоточиться и сделать много классных игр на имеющейся технической базе.

С уважением, ваш вот уже скоро четыре года как постоянный читатель Николай Лядов (г. Архангельск).

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Николай, во-первых, спасибо за интересное письмо. Не так часто на почту прилетают подобные послания. Стилистически безупречные, с проработанной структурой и шахматными комбинациями логических ходов.

Как геймер — очень хочется оспорить изложенное. Эмоционально доказать, что-де, старик, ты не прав. На самом деле все круто, а будет еще большее зашибись. Но как редактор журнала, знакомый с некоторыми тонкостями разработки игр и следящий за тенденциями в игровой индустрии, соглашаюсь. Именно такая тяга к технологизации игростроения имеет место быть вот уже несколько лет. Коснулась она не только PC, как могли подумать некоторые читатели, но и консолей.

В дополнение письма обращаю внимание лишь еще на один момент, который не был учтен. Само прогрессирование компьютерного железа и даже высокая скорость этого процесса — собственно, дело ведь именно в скорости — не являются злом как таковым.

С одной стороны, можно сказать, что создатели компьютерного железа, выпуская новые процессоры/акселераторы, заставляют разработчиков ориентироваться на них и уделять больше внимания, скажем, графике игры в ущерб сюжету. С другой — на самом-то деле никто никого не заставляет. Разработчики сами начинают ориентироваться на эту новую планку технологии, хотя вполне могли бы этого не делать. Если все игростроевские артели до-

говорятся и разом не станут затачивать графику под супермодные аксели, а сосредоточат внимание на сюжете, то через некоторое время мы получим множество отличных игр с шикарным геймплеем. Ну будет у них не супернавороченная графика. Но не она ведь главная.

Но разработчики сознательно рвутся прийти первыми в гонке технологии. Сами себя подхлестывают выдуманными плеточками по крупу. А ведь стоит кому-то одному из разработчиков начать бежать за «железным» прогрессом — и все остальные начинают делать то же самое. Потому что иначе графика будет хуже, чем у конкурентов, продажи игры упадут... Получается замкнутый круг, который закликивают не столько разработчики железа, сколько сами геймдевы. «Железячники» лишь выпускают некий продукт, а хватаются за новую технологию все же именно разработчики игр.

Впрочем, оплакивать эру игр с классным сюжетом и геймплеем не стоит. Всегда были, есть и будут компании, которые не пытаются сделать игру технически идеальную на момент выхода, а стараются разработать игру в первую очередь интересную. Часто у них это получается. И главное — геймеры классную по геймплею, но не идеальную по графике игру заметят всегда. Равно как обойдут стороной внешне безупречную, но «с пластилином внутри».

За примерами далеко ходить не надо. Чего стоят только отечественные «Космические рейнджеры» — казалось бы, графика не топовая, других технологических моментов тоже не так чтобы очень (особенно в первой части). Но геймплей! Но сюжет! Но играбельность! В результате — хит и просто гениальная игра.

Но тенденция технологизации игр — да, есть. И никуда от этого не деться.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Уважаемый Николай, была тронута до самых глубин души вашим монументальным посланием. Очень понравилось. Тут же накинулась на главреда и потребовала, чтобы сейчас и впредь подобные высокоинтеллектуальные послания в «Почту» премировались.

Получила добро, так что как только прочитаете эти строки, сразу свяжитесь с нами по e-mail — к тому моменту у нас для вас уже будет готов какой-нибудь приз (сейчас еще пока не придумали какой). Возможно, кружка с логотипом журнала, или футболка, или какая-нибудь лицензионная игра.

Возможно, подобная практика премирования «Писем номера» теперь будет постоянной, но это пока еще не точно. Решится в самом ближайшем будущем, о чем незамедлительно сообщу дополнительно.

ПИСЬМО №1

ЭВОЛЮЦИЯ ЦЕН В ЛАБАЗАХ

Здравствуй, уважаемая редакция «Игромании». Тревожит меня один вопрос: почему в разных магазинах, «хотя из одной двери в другую плюнуть можно», цены так жутко меняются. В одном магазине «Мафия» стоит 300 условных рублей, а в другом — на целых 20 условных рублей дороже (да за такие деньги в довоенное время и ... могли различными словами обругать — типа, мол, Рокфеллер какой).

ПРАВИЛА НАПИСАНИЯ ПИСЕМ В «ПОЧТУ»

На mail@igromania.ru приходят письма самого разного содержания. Иногда предельно интересные, так и рвущиеся на страницы «Почты». Но... Далеко не все они оказываются напечатанными в рубрике. Чтобы вы в общих чертах представляли, как нам надо писать, чтобы Светлана и я ответили на ваше письмо В ЖУРНАЛЕ, изучите нижеследующий текст.

— Заголовок письма должен быть написан на русском языке, соответствовать основной теме разговора и наглядно демонстрировать, что письмо адресовано именно редакции. Бывают случаи, когда спам-бот или редактор удаляет то или иное письмо, заподозрив, что это спам или вирус. В частности — стопроцентно удаляются письма без заполненного поля Subj (Тема). Пример корректного заголовка: «Вопрос Игромании: Мне надоели компьютерные игры!» (слово «Игромания» гарантирует, что ваше письмо — не спам) или просто — «Игры и их влияние на психику» (из контекста понятно, что это не спам).

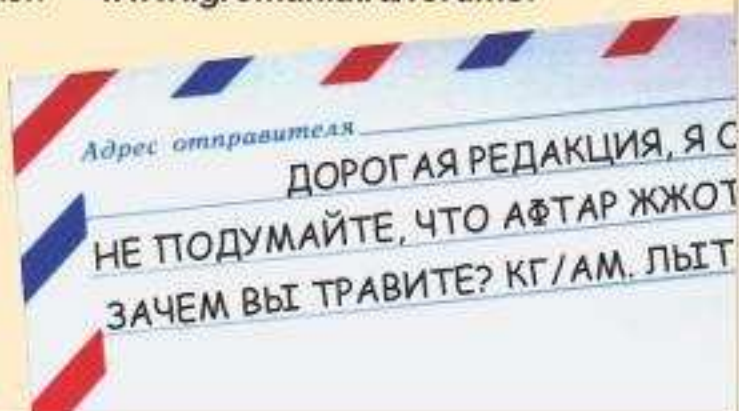
— Тема, которую вы хотите с нами обсудить, должна быть интересна большинству наших читателей. Руководствуйтесь логикой. Разговор о левой пятке восьмого щупальца осьминога с планеты Шелезяка значительно менее интересен, чем, например, тема насилия в компьютерных играх. Но да-

же если вы придумали на ваш взгляд очень интересную тему, пролистайте 3—4 последних номера журнала и убедитесь, что вопрос уже не обсуждался в «Почте».

— Сам текст письма должен по объему быть не менее 100 символов и не более 2000 символов. Ограничение условно. Если вам удастся внятно и интересно изложить тему в 50 символах, мы, разумеется, напечатаем и ее. Вот только сложно это. Письмо же объемом более 2000 символов рискует просто не поместиться в журнале из-за объема. Хотя, опять же, возможны исключения.

— Если вы хотите опубликовать рассказ на нашем диске, то в теме письма обязательно укажите «Рассказ читателя».

— Форум «Почта журнала». С недавнего времени на игроманском форуме заработала ветка «Почта журнала», где обсуждаются опубликованные и не опубликованные в журнале письма. Там же можно задать вопрос Светлане и мне. Адрес прямой наводкой — www.igromania.ru/forums.



ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

В ИЮньском номере:

ПРОХОЖДЕНИЯ И ТАКТИКИ

КАЗАКИ 2
И ПУСТЬ ПОВЕЗЕТ
ГРЕНАДЕРУ

СЕРП И МОЛОТ
НАШ ОТЕЧЕСТВЕННЫЙ
ЯКОВ БОНДОВ

**СКОРАЯ ПОМОЩЬ
(EMERGENCY 3)**
СПАСАТЕЛИ, ВПЕРЕД!

SILENT HUNTER III
УСТАЛАЯ ПОДЛОДКА

BROTHERS IN ARMS
ДОМ С НОВА ЗОВЕТ

**CT SPECIAL FORCE:
NEMESIS STRIKE**
СЕМЕЙНАЯ ТАЙНА КОМПЬЮТЕРА

DARWINIA
ТАКОЙ ИГРЫ НЕ БЫВАЕТ

**NEXUS: ИНЦИДЕНТ
НА ЮПИТЕРЕ**
MYTH & KOGMOGE

ACT OF WAR
C&C GENERALS,
УСТУПИТЕ МЕСТО!

SWAT 4
POLICE QUEST
ПЕРЕРОДИЛСЯ ЕЩЕ РАЗ

ДОПОЛНЕНИЯ

DOOM III: RESURRECTION OF EVIL

ВИРТУАЛЬНЫЕ МИРЫ

**WORLD OF WARCRAFT
LINEAGE 2**

СОВЕТЫ МАСТЕРОВ

ДЕМИУРГИ 2
КОСМИЧЕСКИЕ
РЕЙНДЖЕРЫ 2
ЛИГА ХАОСА
STARCRRAFT

**COUNTER-STRIKE:
SOURCE**
STAR WARS:
BATTLEFRONT
VICTORIA
WARHAMMER 40 000

СУДЬБА ХИТА

MAJESTY

ИГРА НА ВЫСШЕМ УРОВНЕ



Раньше Фримен работал редактором в журнале

Степень похожести на одного из бывших главредов «Мании» — умопомрачительна. Дмитрий Лосев (dex-v88@mail.ru) словно был знаком с ним лично. В редакции несколько дней байки ходили, как точно автор угадал.

Товарищ мне один рассказывал: мол, захожу в магазин, спрашиваю, мол, по чем опиум для народа, а продавец мне нечеловеческим голосом и говорит, мол, ... условных рублей, а я ему в ответ и говорю — дорогой мой, через буквально метров ... те же ... только в профиль, но, мол, цена другая, а продавец на сей раз вполне человеческим голосом (голосом колхозного тракториста и с наречиями местными) говорит с пеной изо рта, мол, иди ты в свой магазин, а ко мне больше не приходи, обидел ты меня словами такими и на табличку с названием заморским показывает — EXIT.

Вот я и хочу вопрос задать: не уж то фирмы между собой не общаются — ведь буквально через метров 50 тот же диск, но по другой цене. Chelsi (chelsi@infoline.su).

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Красиво пишете, уважаемый Chelsi. Как бы вам поумнее ответить? Например, можно так. Переход к рыночной экономике в условиях регулярной инфляции и становления вольного частного предпринимательства чревато негативными последствиями



«Игроманская семейка» в Sims 2. Лара Крофт, Дюк Нюкем, Хитмен, Гордон Фримен и Дэниел Гарднер из Painkiller. От нашего постоянного читателя и активного участника форума Stazar (stazar@rambler.ru). Кстати, картинка из прошлого номера с котом в Postal 2 сделана им же.

для отдельных кредитоспособных единиц государственного социума.

А если попроще и так, чтобы и мне самой было понятно, то: многие продавцы сейчас норовят урвать кусок пожирнее. Делают это зачастую, намеренно завышая цены на товары, в частности на игры. Авось, попадется глупый покупатель и купит. Скажу больше, некоторым продавцам без такого подхода элементарно не выжить, как это ни грустно.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Отставить пылесосить мозги экономическими теориями! Кто тут сомневался, что может быть иначе? Голь — она того, на выдумку хитра! Либо по пять рублей, но сегодня. Либо по три, но вчера. Если бы я был вольным предпринимателем в современных рыночных условиях, я бы опробовал иную тактику. Заломил бы адские цены на все товары. И всем богатеньким казуалам, кто был бы готов отстегивать означенные в ценниках суммы, — за эти самые адские деньги игры и впаривал бы. Можешь? Плати! В качестве же компенсации подробно рассказывал бы об игре, например.

Геймерам же, соображающим, сколько стоит игра, скидывал бы по нормальной цене. Даже со скидкой, за счет тех товарищей, которые уплатят заявленную цену. Отличить же настоящего геймера от казуала предельно просто. Возмущается ценой — значит, геймер. Кисло достает кошелек — казуал. Кто считает, что это гнусный развод «пипла на капусту» — гуляйте в сад! Да, развод. Но не больший, чем в случае с разными ценами на билеты в VIP-класс, скажем, самолета. Вроде бы сидят себе люди в одном самолете, летят на одной и той же высоте в одну и ту же точку на карте, а цена в несколько раз отличается! Только потому, что попал одних чуть-чуть мягче.

ПИСЬМО №2

ИГРОСТРОЙ ФОРЕВА!

Письмо, пришедшее по бумажной почте.

Привет, любимая «Игромания». Начал вас читать с осени прошлого года, и журнал ваш мне очень понравился. Больше всего тем, что пишете вы не

«АКРОБАТИКА В ИГРАХ»



Веселый брейк-данс с радиоприемником в CSS от Павла M@r\$ Нашатырева из Санкт-Петербурга, а также два скриншота с акробатикой из «Контры» от товарища, умело замаскировавшегося под «мылом» stepp-cross@mail.ru.jpg.

ТЕПЕРЬ У "МИРА ФАНТАСТИКИ"
2 РАЗНЫЕ ОБЛОЖКИ: ОДНА -
ДЛЯ ЖУРНАЛА С DVD, ДРУГАЯ -
ДЛЯ ЖУРНАЛА С CD И БЕЗ ДИСКА



ИГРОМАНИЯ

Второй коллаж (первый был опубликован в предыдущем номере) из редакторского состава «Игромании» от Сан Саныча Заградотряда (aleksander-2@mail.ru).

только про игры, а и много еще про что интересное геймеру. Но мне кажется, можно было бы сделать еще одну классную рубрику.

Выкладываете на диск множество различных видоизменений для игр, ну, там, моды, карты, аддоны. А почему бы вам в журнале не писать, как сделать все это самому? Классно придумал? Я думаю, многим было бы интересно.

Я недавно купил себе новый «плинтерселл», так вот к нему в интернете нашелся редактор. И знаю, ко многим играм есть редакторы и другие программки для изменения. Так почему бы хотя бы иногда не описывать, как с ними что-то сделать? Думаю, это было бы интересно многим, мне было бы точно. Искренне ваш Антон Киржец (г. Таганрог).

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Антон, вы, вне всяких сомнений, подняли очень важную тему. Думаю, что если на страницах журнала вдруг появится рубрика, посвященная отдельным аспектам игрового редактирования, то «Игромания» от этого только выиграет и нисколько не проиграет. Также можно рассказывать о том, как разработчики создают свои шедевры, и, возможно, чем черт не шутит, даже иногда брать у них интервью.

Что же касается технической стороны вопроса, то, думаю, мы сможем подтянуть пояс и, оторвав от сердца краюху вкусного мякиша, поделиться ей с профессиональными программистами и модотворцами, чтобы они иногда писали статьи в журнал.

Посоветовалась с Алексеем. Он, правда, считает, что идея никуда не годится и что игровое редактирование чисто теоретически не может быть интересно уважающим себя геймерам. Утверждает, что он такой ерундой уж точно заниматься не станет, и если кто-то решит-таки делать такую

рубрику, то это без него. Но я думаю, что и без него в «Игромании» найдется немало энтузиастов, способных воплотить вашу, не побоюсь этого слова, оригинальную идею в жизнь.

С уважением и пожеланиями повнимательней читать наш журнал, Света.

ПИСЬМО №3

ЛУЧШИЕ ИЗ ЛУЧШИХ

Привет, Тот-Кто-Отвечает-на-Почту! Уважаемая редакция «Игромании»! Пишет вам ваш преданный поклонник. Я не знаю, насколько корректно писать такие письма, но все же рискну. Тема моего письма проста: «Действительно ли «Игромания» лучший журнал?».

На сегодняшний день в нашей стране очень много различных журналов на компьютерную тематику. Выяснить качество каждого из этих журналов было тяжело. Некоторые журналы (я умышленно не буду указывать их названия) предлагают красивое оформление, под которым ничего не скрывается; некоторые журналы хотят взять объемом своих дисков, совершенно не думая о качестве материала; некоторые, мягко говоря, по-свински относятся к своим читателям; некоторые вообще собой ничего не представляют.

И только «Игромания» представляет собой сплав качества, красоты, содержания и искренней любви к своим читателям! Исходя из всего этого, хотелось бы узнать, что вы сами думаете о своих «некомпетентных» конкурентах? Как я уже сказал в начале своего письма, возможно, оно не корректно. Но это письмо — крик возмущения рядового читателя под волной захлестнувших его подделок на самый лучший журнал! Заранее благодарю! Антон (prushnik@mail.ru).



ЧИТАЙТЕ В ИЮНЕ
128 страниц фантастики
и фэнтези

ОРУЖИЕ
В ФЭНТЕЗИ

Выбор настоящего героя

X-FILES

Собрание
секретных материалов

WARHAMMER

Мир фэнтезийной готики

Кино на DVD: ХРАНИТЕЛЬ ДУШ



ЧЕРЕЗ ТЕРНИИ К ЛОКАЛИЗАЦИИ

Вопрос, прилетевший к нам в редакцию по бумажной почте:

Привет, Алексей и Светлана. Вопрос для обсуждения: очень интересно было бы узнать, по какому принципу господа отечественные издатели и локализаторы (1С, «Бука», «Софт Клуб» и еже с ними) отбирают западные игры для издания в России? Как договариваются с иностранными издателями? Ведь не всегда выпускаются хиты. И иногда бывает так, что хиты не выпускаются, а не хиты как раз — да.

Кто решает этот вопрос? Кто и как определяет, в какой упаковке будут выходить игры и будет ли локализация? Я думаю, этот вопрос интересен не только мне, но и всем любителям лицензионных игр.

Спасибо за внимание, Леонид Керимов (г. Переславль-Залесский).

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Вопрос повышенной интересности, с обширной зоной массового поражения серого вещества головного мозга в попытках ответить максимально правильно. Устроив со Светланой сеанс ауточесания тыковок на предмет нахождения оптимального ответа, мы решили не мудрствуя лукаво обратиться к локализаторам и издателям. Уж кому как не им знать, как оно есть на самом деле.

ДМИТРИЙ БУРКОВСКИЙ, «НОВЫЙ ДИСК»

Первым на наш вопрос ответил Дмитрий Бурковский, руководитель игрового направления ЗАО «Новый Диск».

Не открою большой тайны, если скажу, что все обычно зависит только от западного издателя. На текущий момент порядка 90% игр официально выходят в России и странах СНГ. Конечно, все зависит от того вида, в котором они издаются: выпуск игры на английском языке (пусть даже с русской документацией) по розничной цене в 20—30 USD тоже является формой официального выхода.

Разумеется, подобные примеры вряд ли радуют большинство пользователей. Однако поверьте, что все отечественные издатели и дистрибьюторы (1С, «Акелла», «Бука», «Новый Диск», «Руссобит-М», «Софт Клуб» и другие) стараются максимизировать свою прибыль. Для этого пока существует лишь один способ — выпускать игры на русском языке, вместе с мировым релизом, одновременно в экономической и подарочной упаковке. Любые расхождения с этим планом являются на данный момент экономически неэффективными.

Надо понимать, что, когда игра не выходит в России вообще, выходит с большим опозданием, только в дорогой упаковке или только на английском языке, издатель теряет деньги. А этого, разумеется, никто не любит. Поэтому, как бы забавно это ни звучало, желания большинства игроков и издателей полностью совпадают, именно поэтому издатели всегда прикладывают максимум усилий к реализации «волшебной формулы».

Другой вопрос, что не всегда получается, как хотелось бы, а вот причины, почему не получается, могут быть самыми разнообразными...

СЕРГЕЙ РУДЕНКО, «БУКА»



Сergey Руденко, «Бука».

Очень интересный ответ мы получили от менеджера по лицензированию компании «Бука» Сергея Руденко.

Для издания в России мы выбираем игры в зависимости от множества факторов. И далеко не всегда удается лицензировать те проекты, которые возглавляют мировые хит-парады.

Не все мировые издатели приняли решение работать с Россией по лицензии. Например, игры от EA, Konami, LucasArts до сих пор официально продаются только по дистрибьюторским соглашениям, по очень высокой цене и, как правило, на английском языке.

В настоящее время российские компании работают практически со всеми мировыми издателями. Правообладатель готов лицензировать проект на Россию, и если его устраивают финансовые условия, которые предлагают российские издатели, то его не беспокоит тот факт, что в России цена на его игру будет в 10 раз ниже, чем на западном рынке.

Если говорить о хитах, то в случае издания только их у каждого российского издателя в линейке останется по 1-3 проекта и никакие дилеры не станут работать с такими издателями. Кроме того, логично, что «не хиты» всегда будут существовать на фоне хитов.

Естественно, что каждый издатель старается избежать приобретения «неудачных» игр, но иногда западный партнер может поставить условие, когда вам придется брать всю линейку только ради того, чтобы получить права на хитовый проект. Приходится выбирать...

Относительно упаковки — издатели, ориентированные на массовый рынок, всегда будут работать с экономичной упаковкой jewel-case и делать локализацию. Иначе никто не захочет приобретать дорогую игру на иностранном языке.

Мы надеемся, что российский рынок движется в сторону цивилизованных норм, и все мировые проекты будут представлены пользователю по приемлемой цене. А делать выбор в пользу той или иной игры — это дело нашего покупателя.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Вот кое-что и прояснилось, а отдельно взятые точки умело запрыгнули на «i». Локализаторы идут нога в ногу с геймерами. И вовсе не ввиду каких-то умозрительных и подозрительно альтруистичных причин, а в основном из чисто финансовых соображений, которые, как известно, отличаются изрядной нерушимостью.

Локализация заведомо середнячковых проектов не то чтобы входит в планы отечественных издателей, а часто является некой нагрузкой со стороны издателей западных. Ближайшая приходящая на ум аналогия — кинопрокат. Еще со времен распада Союза, когда на наш рынок неукротимым потоком хлынули голливудские фильмы, на отечественном кинорынке действовало хитрое правило.

Хочет, скажем, какой-нибудь российский кинопрокатчик срубить капусты на показе очередной части «Властелина колец», обращается к западным промоутерам: «Подсобите, ребят, чем можете. Отоварьте «Кольцом» по самое не балуйся да за дешево...». А западные издатели ему на это и отвечают: «Да не вопрос, дружан. Бери — и даже по весьма недурственной цене для вашего государства, где медведи и две зимы — со снегом и без. Вот только если хотите этого самого «Властелина» у себя показывать, то будьте уж любезны на каждый показ «Властелина», который категории А, пущать по 4 сеанса нашего супер-пупер блокбастера «Возвращение маньяка Вилли», который категорий так на несколько пониже...».

Наши прокатчики на это: «Тыр-быр, что ж вы с нами делаете... на этого ж вашего товарища маньяка никто не пойдет... залы пустыми будут...» На что западники им: «Ну, дык, комрады, вы ж «Властелина»-то хотите показать?! Вот и не выпендривайтесь. А то не «Властелин» вам будет, а дырка от бублика...»

Ну и, разумеется, такая ситуация не только по отношению к России, а вообще во всех странах, куда Голливуд продает свои фильмы. Как в некоторые советские периоды: хочешь бутылку водки — бери к ней в нагрузку еще и ненужных бычков в томатном соусе позапрошлого года разлива.

Но тут уж куда не деться. Крупнейшие западные издатели — и кино-, и игровые, и много еще какие — диктуют свои условия всему миру.





Полотно «Дружба навек» от читателя John (man_of_war@list.ru).

И сразу вдогонку контраргумент:

Дарова! По какому праву вы называете себя лучшим компьютерным журналом? Полный бред! Существует масса других классных журналов об играх, значительно лучше вас. Единственное преимущество «Игромании», что у вас страниц больше, но почти все они забиты всякой неигровой фигней. Настоящие крутые геймеры читают совсем другие журналы. Я ваш журнал вообще никогда не читаю и другим не советую. Без всякого уважения, Илья Лентецкий.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Комрады, давайте по порядку. А то совсем своими радикальными (ага, ради него, родимого) мнениями мозг забомбардировали. У вас у обоих в письмах проскользнула фраза «лучший журнал». Вы это откуда взяли? На обложке русским по разноцветному сказано: «Крупнейший компьютерно-игровой журнал в России». «Крупнейший» — это совершенно объективный показатель. Тираж, количество страниц, разнообразие рубрик и число игр, представленных на DVD. Берите и сравнивайте. Что непонятно?

Какой же компьютерно-игровой журнал покупать и, соответственно, какой из них лучший (вы ведь об этом говорили), каждый решает для себя сам. В строго индивидуальном порядке. Попытку любого товарища навязать окружающим свое собственное мнение считаю провокацией. Если такое пытаются проделать со мной — нещадно быю в репу. Чаше, конечно, словесно.

Мнение по любому вопросу надо иметь строго свое. В процессе его формирования — да, можно руководствоваться чужими мнениями. Принимать их во внимание, но не ставить во главу.

Когда мы делаем журнал, то делаем его так, как нам кажется правильным. При этом не стоит задача сделать «лучше, чем». Та-

кая позиция ущербна по определению. Если делаешь «лучше, чем у кого-то», то автоматически признаешь, что у этого самого кого-то уже есть лучше, а ты только пытаешься его переплюнуть. Мы стараемся делать не лучше, а интересно и качественно.

А единственное объективное мерило интересности применительно к журналистике в целом и к игрожуру в частности — это тираж. Высокий и растет — значит, работа идет в верном ключе. Падает — значит, схлтурили.

Но даже и в этом случае можно говорить об интересности не в целом, а только для определенного круга геймеров. Мы стараемся сделать так, чтобы было интересно основной массе продвинутых геймеров. А сделать так, чтобы было интересно всем от мала до велика и от домохозяйки до дедушки-слесаря из второго подъезда, — это, извините, не наш профиль. Журнал ориентирован на конкретную аудиторию и выходить за ее рамки не собирается.

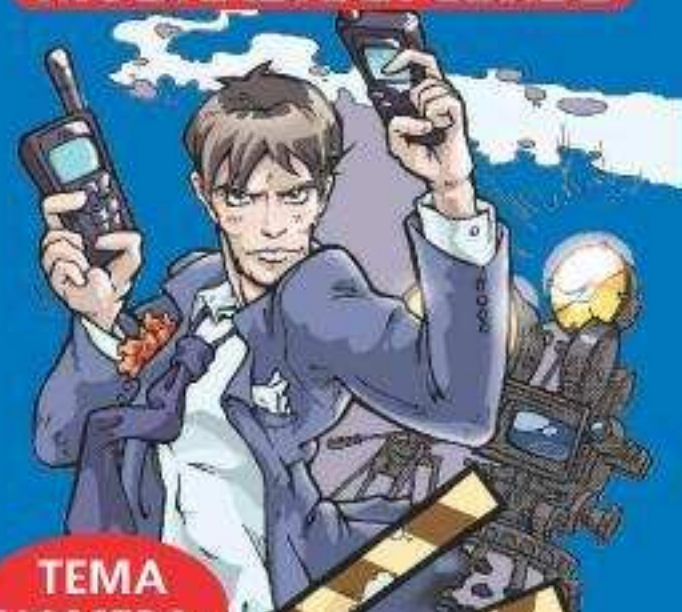
Что же касается некой абстрактной «лучше-сти», про которую лепят одни, и «плохости», о которой втирают другие... Плохо и хорошо — понятие сугубо индивидуальное. Пословица «что русскому в охотку, то немцу смерть» — она ведь не только про национальный вопрос. Она — про жизнь в целом. И про игрожуру в частности.

Теперь перейду на личности авторов двух писем. Илья — милый ты мой критик, ты написал, что другие журналы «значительно лучше», при этом упомянул, что «я ваш журнал вообще никогда не читаю». У меня к тебе единственный вопрос: если не читаешь, то как ты узнал, что мы хуже, чем другие? Больше вопросов не имею.

Антон — ненаглядный мой хвалитель, ты там что-то заметил про «сплав качества, красоты, содержания и искренней любви к своим читателям...». Все здорово, только вот давай без этой слащавой скабрзности.

Mobi

МОБИЛЬНАЯ СВЯЗЬ



ТЕМА
НОМЕРА:

ИЛЛЮЗИЯ РЕАЛЬНОСТИ
МОБИЛЬНЫЕ УСТРОЙСТВА
ИГРАЮТ В КИНО

МОБИЛЬНАЯ ДИЕТА
КАК СЭКОНОМИТЬ ТРАФИК
НА GPRS-СОЕДИНЕНИИ?



ЯПОНСКИЕ БОГИ
ЖЕНСКИЕ "РАСКЛАДУШКИ"
SHARP GX-F200 И NEC E242



УРБАНИЗМ
ТРЕТЬЕГО
ПОКОЛЕНИЯ:
Sony Ericsson K600



Mobi!

ЧИТАЙ В 6-М НОМЕРЕ 2005 ГОДА

А ТАКЖЕ:

- ▶ НАША МАРКА
МОБИЛЬНЫЕ ТЕЛЕФОНЫ
РОССИИ И БЛИЖНЕГО ЗАРУБЕЖЬЯ
- ▶ ИСТОЧНИК
ПОВЫШЕННОЙ ОПАСНОСТИ
МОБИЛЬНАЯ СВЯЗЬ И АВТОМОБИЛИ
- ▶ ЦИФРОВЫЕ АПТЕЧКИ
МОБИЛЬНЫЕ УСТРОЙСТВА
НА СТРАЖЕ ВАШЕГО ЗДОРОВЬЯ
- ▶ ПРИКАЗАНО УНИЧТОЖИТЬ
КУДА УХОДЯТ МОБИЛЬНЫЕ ТЕЛЕФОНЫ?
- ▶ Каталог мобильных телефонов
и ноутбуков

ЖУРНАЛ О ТОМ МОБИЛЬНОМ,
КОТОРЫЙ У ТЕБЯ УЖЕ ЕСТЬ



Что общего между Far Cry и Worms? На первый взгляд — ничего. Но... острова, окруженные водой... солнечные пейзажи... напряженные и захватывающие бои... Автор — Stazar.

Качество, красота... искренняя любовь. Качество и красота — в восприятии сильно индивидуальны. А любовь только искренней и бывает. А если неискренняя, то это уже не любовь. Что же касается нашей любви к читателям. Ну как ты себе представляешь, что несколько волосатых мужиков-редакторов и авторов (за женскую часть нашего коллектива говорить не берусь) любят читателей. На пошлость нарываешься! Уважаем — да, но любовь — это не тот термин.

Всем, вроде, по шапке надавал. Тему считаю закрытой.

ВАЖНОЕ ДОПОЛНЕНИЕ: Почту теперь в режиме бессменной вахты обрабатываем мы со Светланой. Потому отставить писать в письмах бестолковое «Тот-Кто-Отвечает-На-Почту»!

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Любое яростное отстаивание своей собственной точки зрения без учета мнения других — не самый лучший способ доказать свою правоту. Мировая история знает массу подобных случаев: мы красные, а вы белые, и за это получите по репе (уф, разное словечко, от Алексея заразилась); мы в тельняшках, а вы в косоворотках, так нате же.

Кулаками и криками, что одни лучше других, ничего не доказывается. Только то, что конкретный человек умеет кричать и махать кулаками, ну и, конечно, то, что у него слишком много лишнего времени, чтобы кричать и махать. Еще это доказательство, скажем так, некоторой беспомощности: вместо того чтобы делать что-то самому так, как считаешь нужным сам, человек предпочитает кричать, что вот то, мол, хорошо или плохо. Но сам при этом ничего не делает, только кричит.

Если есть какой-то взгляд на вопрос, то можно изложить его спокойно и аргументи-

ровано, а не с пеной у рта и бездоказательно. Вообще некорректно говорить, что что-то одно лучше другого, правильной, что конкретно мне или тебе что-то нравится. А то получится, что Солнце лучше Луны, потому что днем. А на возражения, что сравнение некорректно, можно заявить, что и то и другое светила.

Что же касается упомянутой Алексеем любви к читателям... Почему же не любовь?! Очень даже похожее чувство. Ну можно еще привязанностью назвать, теплотой. По крайней мере, у меня такие чувства. Да и у остальной части женского коллектива «Игромании», думаю, похожие.

ПИСЬМО №4

ЗАБЕГИ ЮНИОРОВ

Здравствуй, пишу я вам из заснеженного города Красноярска. Почему совсем юных геймеров не пускают в виде участников на некоторые соревнования по кибер-спорту? Я уверен, что некоторые моего возраста (мне 11 лет) могут играть лучше некоторых людей, которые занимаются этим, участвуя в чемпионатах. Андрей (smk124@mail.ru).

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Не только могут, но и реально играют. Мне точно известно, что на локальных клубных соревнованиях часто побеждают геймеры, которым иногда и десяти лет не исполнилось. На крупные же кибер-соревнования юные дарования не попадают исключительно ввиду законодательства. Любой крупный чемпионат — мероприятие коммерческое, связано с раздачей ценных призов и материальной ответственностью организаторов за действие.

Увы, по закону несовершеннолетние не могут принимать участие в коммерческих деяниях своих более взрослых коллег. По

сути, тут тот же случай, что и, например, с банками, где сберкнижку можно завести только с определенного возраста: и если тебе нет еще шестнадцати, но деньги хочется держать в банке, то приходится покупать трехлитровую. Официально работать тоже до определенных лет нельзя. К сожалению, в обозримом будущем ситуация вряд ли изменится, законодателям, похоже, решительно нет дела до киберспортсменов и их проблем.

ПИСЬМО №5

СОЛДАТ СПИТ — ИГРЫ ИДУТ

Привет всей «Игромании» и нынешним почтовикам! У меня вот какой вопрос. Последние хиты, вроде Half-Life 2, у меня шли очень даже ничего, редко где тормозило, но у меня скоро должно состояться одно деликатное событие — призыв в армию — следующей весной.

И тут меня начали терзать смутные сомнения, что же станет с играми за время моего отсутствия и что станет с моим компом? Превратится ли он в допотопного динозавра или сможет еще кое-что вытянуть. С мыслью, что я пропущу кучу хороших игр и, может быть, столько же хитов, я уже смирился, но возможно ли, что за это время игры так подскочат в своих требованиях, что мне придется выкидывать на помойку нынешний сплав железа и, затарившись солидной ссудой в банке, идти и покупать новейшие железные сплавы будущего и наверстывать упущенное?

Возможен ли такой скачок за 2 года? С уважением и приветом из Сибири, Clon (Clon39@yandex.ru).

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Уважаемый, почти что новобранец Клон. Очень не хочется вас и других геймеров огорчать, но, судя по всему, уже сейчас можно начинать потихоньку копить денег на покупку нового компьютера. Кто-то знает, кто-то нет, но есть такой закон Мура. Согласно ему, удвоение мощности процессоров происходит каждые восемнадцать месяцев.

И с небольшой погрешностью этот закон действовал с начала массового производства компьютерного железа. Причем закон можно, вводя небольшие поправочные коэффициенты, умело применять не только к процессорам, но и к емкости жестких дисков, скорости видеокарт и разрядности шин.

Несложно заметить, что чем ниже современная частота процессоров, тем на меньшее число мегагерц скакнет их частота через те самые 18 месяцев. Но сейчас средние мощности компьютеров весьма себе высоки, и к моменту вашего возвращения из армии (а это минимум 2 года, если законодательство к тому моменту не изменится) с очень большой вероятностью мощность среднестатистического процессора будет в районе 6—7 МГц. Что уж говорить о видеокартах и прочей компьютерной атрибутике.

Соответственно, игры многие компании уже сейчас разрабатывают, исходя из этих требований. Например, игры на Unreal Engine



ФУТБОЛЬНАЯ КОМАНДА «ИГРОМАНИЯ»



Футбольному клубу «Игромания» осталось провести всего три матча в Любительской футбольной лиге сезона 2004—2005. Так что в следующем номере читайте подробный годовой отчет и рассказ о планах команды на будущий сезон. На данный момент мы идем на девятом месте. Не исключено, что за оставшиеся матчи данный показатель удастся улучшить.

Теперь подробно остановимся на прошедшем матче «Игромания» — «Зоркий» 2-1 (1-1).

Клубы уже встречались между собой, тогда мы одержали победу со счетом 5:3. В то время «Зоркий» боролся за место в четверке сильнейших команд, что давало шанс на выход в высшую лигу. Соперник был настроен взять реванш за поражение.

Погода сильно огорчила: дождь, слякоть, холод... Свисток возвестил о начале игры. С первых же минут мы пошли в атаку. Но несмотря на тактическое преимущество не могли воплотить его в голы. Иногда соперников спасал вратарь, иногда мяч пролетал в сантиметрах от штанги. Но, как говорится, «не забиваешь ты, забивают тебе». Это правило сработало и на сей раз. Потеря мяча, атака соперника 2 в 2. И вот уже мяч летит точно в угол. 0:1.

Нас это не сломило. Команда «Игромания» продолжала атаковать. И

вскоре удалось распечатать ворота оппонентов. Борьба в центре поля, стеночка и забегание. Гол! 1:1.

После гола команды успокоились. Такой счет сохранился до конца тайма. А после перерыва шла более-менее равная игра. Мы, как обычно, атаковали, но и соперник не отсиживался в обороне, организовывая время от времени опасные контратаки. Но ни одной из команд не удавалось забить. И только под занавес тайма нам удалось вколотить мяч в ворота «Зоркого». После небольшой перепасовки последовал точный удар в левый нижний угол, но вратарь был на высоте, переведя мяч ногой на угловой. После подачи углового мяч был вынесен из штрафной площадки, но набегающий наш полузащитник вогнал его в девятку ворот соперника! 2:1.

Было еще несколько опасных моментов и у тех, и у других ворот, но счет так и не изменился, хотя, по большому счету, мы должны были забить еще как минимум 2 гола.

Оставшиеся матчи мы проведем с командами: «Бобр», «ПРО100», «Чукарички». Узнать последние новости или задать вопрос вы можете на официальном сайте клуба — fk.igromania.ru.

Таблица ЛФЛ, Северо-Запад, первый дивизион

	Команда	И	В	Н	П	О
1	Динамо	27	22	2	3	68
2	Порубух	27	21	2	4	65
3	Риа-Новости	27	20	3	4	63
4	Орбита	27	16	5	6	53
5	Стандарт	27	16	3	8	51
6	Бобр	27	13	5	9	44
7	Зоркий	27	13	4	10	43
8	ДинПро	27	12	2	13	38
9	Игромания	27	12	1	14	37
10	Про100	27	11	3	13	36
11	Солянка	27	11	3	13	36
12	Чукарички	27	11	0	16	33
13	Варяг	27	9	2	16	29
14	Олимп	26	2	4	20	10
15	Мустанг	26	3	1	22	10
16	Ладья	27	3	0	24	9

3, насколько мне известно, будут раскрывать все свои возможности только на процессорах мощностью от 4.0—4.5 МГц.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Дамы и господа. Вот вам нравоучительный оффтоп. Когда пишете письмо, указывайте свое настоящее — мирское — имя. Фамилию — строго по желанию. А то что это за общение получается. Товарищ Клон... Господин Мегадистроер... Комрад Опоссум. Зоопарк какой-то!

Это в интернете в авиках ники удобны и иногда смотрятся лучше реального имени. А при общении со страниц журнала (согласитесь, оно значительно ближе к общению в реальности, чем к сетевому разговору) лучше обращаться по именам. Не настаиваю, но рекомендую.

МЫ В СЕТИ

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Некогда жиденький ручеек ваших ссылок на собственные нетленные домашние странички и монументальные веб-полотна потихоньку превращается в бурную реку. А в потоке, как известно, проще не сопротивляться, а плыть по течению. С большой вероятностью в ближайшем будущем — если ссылок по-прежнему будет приходить много — мы часть их будем скидывать прямой наводкой на DVD.

Здесь же, в «Почте», станем публиковать лишь лучшие из лучших. И не спрашивайте, где мы найдем время сортировать

десятки, а возможно — и сотни урлов. Стандартная отмазка прилагается:

Каждый, кто хочет, чтобы адрес его странички появился в номере, может смело выслать означенный линк на ящик mail@igromania.ru с обязательной пометкой в теме письма «Мы в Сети». Условие публикации: сайт должен быть тем или иным образом связан с играми (или близкими им областями) и не являться коммерческим.

1. <http://g-dza.ru/forums> — форум, сделанный на тематику Fallout. Можно драться, зарабатывать деньги, устроиться на работу, покупать оружие и снаряжение. В общем, это почти полноценная онлайн-игра.

2. www.hometown.narod.ru — цитата с сайта, отлично описывающая наполнение сайта. «Вопрос: Зачем нужен еще один сайт по Silent Hill, когда их и так достаточно? Ответ: Мы здесь не планируем выкладывать описания монстров, персонажей, локаций и т.п. Фанаты и так обо всем знают, а новички только испортили себе впечатление... Поэтому мы будем выкладывать более практичные вещи: переводы, музыку, видео, решения проблем».

3. <http://druids.city.tomsk.net> — сайт, посвященный друидам и всему тому, что с ними связано.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Уходя, не прощайтесь. Но кто-то не прощается потому, что боится сожалений, а кто-то потому, что точно знает, что скоро вернется. В самом деле, зачем прощаться,

если ровно через месяц мы с вами, дорогие читатели, снова встретимся на страницах «Игромании» и вместе окунемся в мир ваших писем.

Ну а мы с Алексеем к следующему номеру приготовим для вас еще кое-что вкусненькое. Длинный список фишек и нововведений для рубрики приколот булавочкой над моим монитором, так что у ближайших номеров «Почты» нет ровным счетом никаких шансов быть похожими друг на друга.

Люблю, целую, теперь уже надолго ваша, Света.

СТАРПОМ МАКАРЕНКОFF

Да-да, шансов быть похожими друг на друга — никаких. Изуродуем так, что мама не горюй! Пара пластических операций при помощи бензопилы и ножовки, искусное наложение шины Дитрихса в колено-локтевой позе и ампутация миндалин через прямую кишку.

Как показывает практика, для создания интересного раздела — нужно всего ничего. Вот, например, в следующем номере, если все выгорит и не забалуем, метко засветим вам в оба глаза очередным эксклюзивом, который почти готов.

Ну а пока можно начинать пускать слюни в предвкушении и писать нам письма с интересными вопросами, которые у вас уже давно должны быть заготовлены. А если еще нет, то ататат вам и айда срочно ловить музу — придумывать...

0681954621



Информационные методы теории охоты

В свое время физики предложили свою подборку методов решения задачи о поимке льва в пустыне и помещении его в клетку. А как решают ту же задачу различные деятели эпохи информационных технологий?

Программист на «Паскале». Просматривает пустыню полным перебором. Обнаружив льва, строит вокруг него клетку.

Продвинутой программист на «Паскале». Сортирует пустыню по возрастанию, после чего ищет льва двоичным поиском и строит вокруг него клетку. Если в процессе строительства лев уходит, бросает работу с криком «Range Check Error».

Программист на «Си». Ищет в пустыне камень и помещает его в клетку. Присваивает камню значение «лев».

Продвинутой программист на «Си». Присваивает пустыне значение «клетка».

Программист на «Си++». Проектирует клетку таким образом, чтобы лев был ее составной частью. При инициализации клетки лев автоматически генерируется внутри.

Программист на «Аде». Говорит, что лев и клетка — это объекты разных типов и нечего морочить ему голову некорректными задачами.

Программист на «Дельфи». Пишет во все конференции: «Народ, где взять компонент, который ищет в пустыне льва и помещает его в клетку?»

Железячник. Покупает в зоопарке львицу, делает ей операцию по смене пола и долго пытается записать ее в клетку для канарейки.

Игрок в шутеры. Вооружается супершотганом, плазмаганом, рейлганом, нейлганом, шестиствольным пулеметом и бензопилой. Прочесывает пустыню, разнося все на своем пути. Ищет среди убитых льва и пытается обнаружить у него в животе желтый ключ. Если находит, отпирает им клетку и ждет награды.

Игрок в квесты. Ищет по всей пустыне льва, находит, кладет в карман. Затем ищет по всей пустыне клетку, попутно пытаясь засунуть льва в чайник, башмак, телевизор, ведро с краской и другие попадающиеся на пути емкости.

Игрок в стратегии. Поднимает по всей пустыне налоги, чтобы получить деньги на строительство клетки и охотничьих юнитов. К моменту окончания строительства все львыдохнут от голода.

Интернетчик. Заходит в свой любимый поисковик, пишет «пустыня», ищет в найденном «лев в клетке». Если не находит, говорит, что задача неразрешима.

Веб-мастер. Заходит в свой любимый поисковик и пишет «пустыня+лев». Создает документ «клетка.html» и прописывает в нем ссылку на найденное.

Спамер. Рассылает по всей пустыне множество клеток, к каждой из которых привязана бумажка: «Если вы лев, пожалуйста, зайдите внутрь и закройтесь изнутри».

Троянщик. Делает то же, что и спамер, но вместо бумажки вешает внутри клетки картинку с голым львицей.

Админ. Выкапывает вокруг клетки ров, заполняет его концентрированной кислотой, устанавливает вдоль берега противотанковые ежи и противопехотные мины, все это опутывает колючей проволокой. К проволоке и прутьям клетки подключает провода от генератора высокого напряжения. Вешает на клетку 10 кодовых и 12 амбар-



ных замков. Заходит внутрь, запирается на все замки, пускает ток, ключи проглатывает, коды забывает и говорит, что теперь ему никакой лев не страшен.

Хакер. Нейтрализует кислоту щелочью, перекусывает проволоку, проползает под ежами, перепрыгивает с шестом через мины, отключает ток, взламывает замки и входит в клетку. Не обнаружив внутри льва, матерится с досады, дает пинка админу и уходит обратно в пустыню.

Проект Genesis (из корпоративной переписки)

«Генеральному директору Игове от начальника маркетингового отдела Гавриила:

Исследования, проведенные нашим отделом в

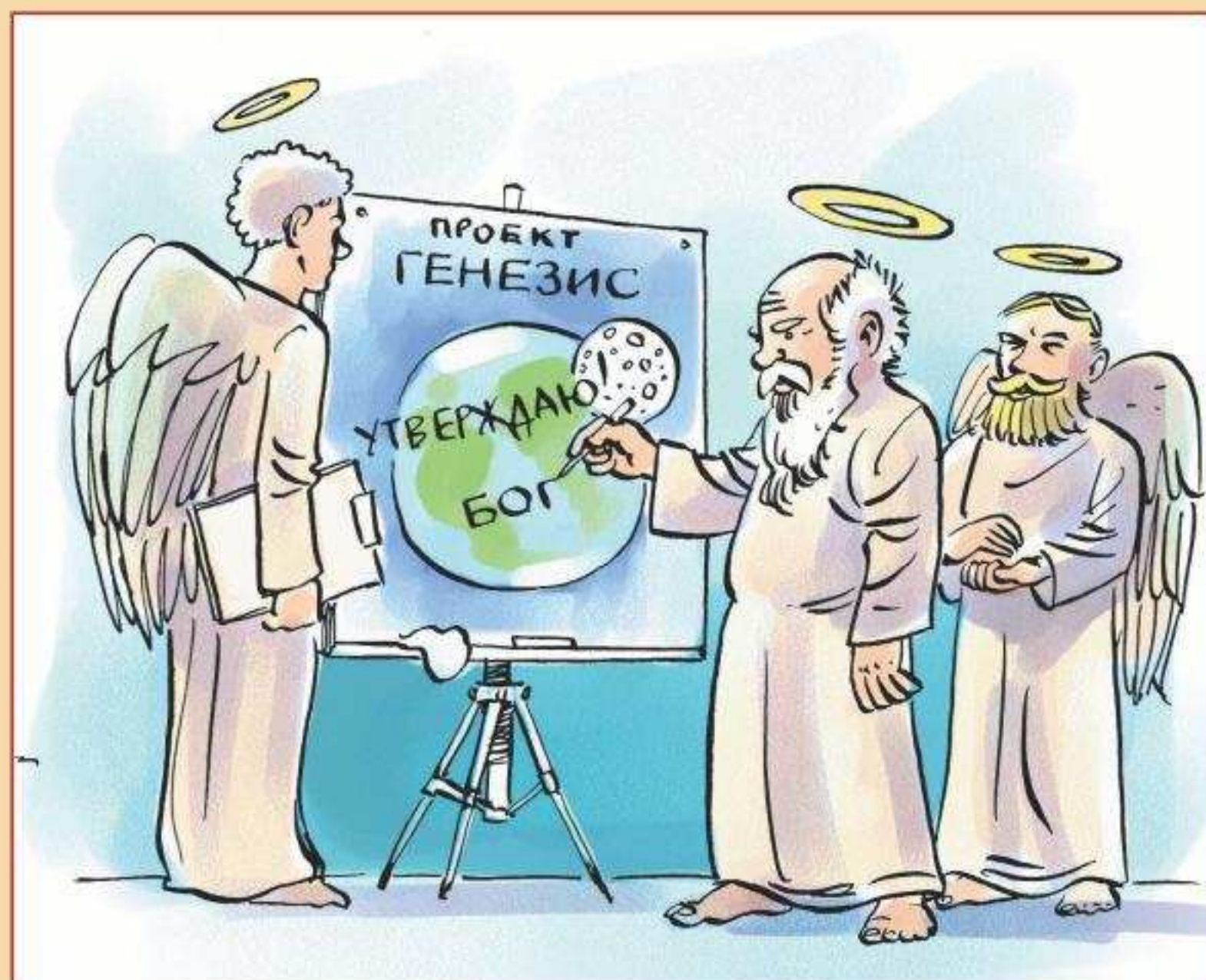
рамках проекта Genesis, показали, что наилучшие перспективы на рынке имеют системы следующей конфигурации: планета, 1 шт.; радиус — 3000 км; сила тяжести — 0,5g; соотношение «суша/вода» — 1:1; температура — +24; атмосфера — кислород; моря — пресная вода; реки — молоко, мед; фауна — травоядная; периферия — светила, 2 шт. (дневное и ночное); скорость — 0.0007 RPM (1 об./сут).

Направить в отдел стратегического планирования для подготовки технического задания (ТЗ). — Игова».

«Генеральному директору Игове от начальника отдела стратегического планирования Михаила:

Для снижения себестоимости системы предлагаю запитать оба светила от одного источника энергии, а кислород заменить азотом».

«Хотя бы 50% кислорода надо оставить, а то пользователь задохнется. — Начальник отдела



Автор иллюстраций -
Александр Ремизов

ИЮНЬ

6	13	20	27	
7	14	21	28	
1	8	15	22	29
2	9	16	23	30
3	10	17	24	
4	11	18	25	
5	12	19	26	

ИМАХИЯ

СЕРП И МОЛОТ

Разработчик: Nival Interactive, Novica&Co • Издатель в России: 1C



STAR WARS
EPISODE III
REVENGE OF THE SITH

ИЮНЬ

6	13	20	27	
7	14	21	28	
1	8	15	22	29
2	9	16	23	30
3	10	17	24	
4	11	18	25	
5	12	19	26	

ИГРОВАЯ
МАНИА

Разработчик: The Collective • Издатель: LucasArts

тестирования и техподдержки Рафаил».

«Хватит и 25%. — Игова».

«Генеральному директору Игове от начальника отдела системотехники Люцифера».

В ходе работ по проекту Genesis (стадия «Да будет свет») выявлены следующие трудности: отсутствует компактный источник бесперебойного свечения с распределителем на два светила. Предлагаю воспользоваться стандартным источником типа «красный карлик», а в качестве ночного светила применить зеркало».

«Лучше «желтый карлик». По себестоимости это ненамного больше, а смотрится куда более внушительно. — Начальник маркетингового отдела Гавриил».

«Это же серверный источник. Зачем он нужен пользователю одиночной планеты? — Люцифер».

«Что пользователю нужно, а что нет, ему объяснит отдел рекламы. — Гавриил».

«Люцифер, занимайтесь вопросами вашей компетенции. Утверждаю «желтый карлик». — Игова».

«Кстати, при той яркости, что дает «желтый карлик», можно вместо зеркала поставить обычный планетоид. — Михаил».

«Согласен. — Игова».

«Генеральному директору Игове от начальника отдела системотехники Люцифера».

После внесения изменений в ТЗ возникли следующие трудности: масса источника бесперебойного свечения намного превосходит массу планеты, вследствие чего источник отказывается вращаться вокруг планеты. Вместо этого планета вращается вокруг источника. Кроме того, из-за мощности источника наблюдается устойчивое превышение температуры над указанным в ТЗ (примерно на два порядка). Если увеличить расстояние до источника, существенно возрастут габариты системы».

«Габариты — это даже престижно, а вот вращение планеты вокруг периферийного устройства может вызвать у пользователя ощущение неполноценности. Может, поменяем гравитационную постоянную? — Гавриил».

«Если менять гравитационную постоянную, возникнут проблемы с совместимостью. — Михаил».

«Да какая пользователю разница, что вокруг чего крутится? Пусть отдел рекламы придумает какую-нибудь теорию относительности. — Игова».

«Генеральному директору Игове от начальника отдела системотехники Люцифера».

После увеличения радиуса орбиты попытки разогнать планету до указанной в ТЗ скорости приводят к краху системы (планета улетает в космос). Кстати, с ночным светилом та же история».

«Неважно, что происходит в системе, важно — что видит пользователь. Почему бы не заставить планету вращаться вокруг своей оси? Тогда пользователю будет казаться, что Солнце и Луна обращаются вокруг нее с указанной в ТЗ частотой. — Гавриил».

«А пользователь нас не раскусит? — Игова».

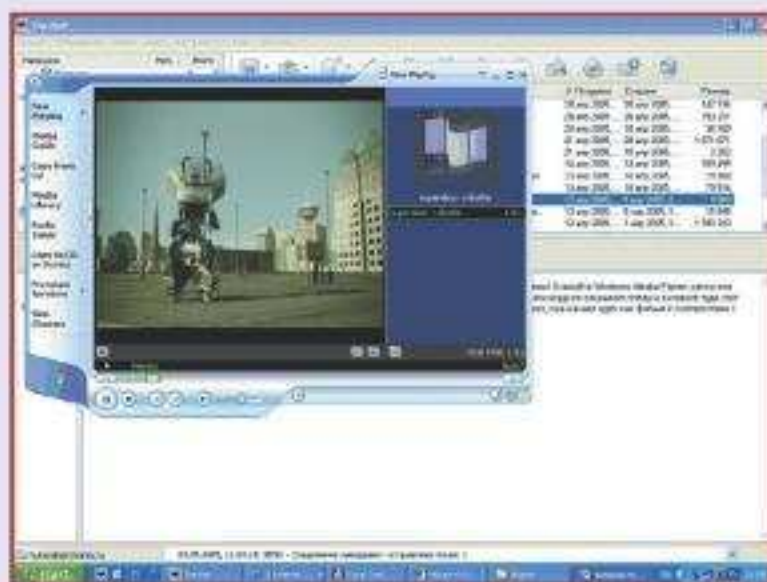
«Если и раскусит, проект к тому времени будет давно уже сдан. — Гавриил».

«Согласен. — Игова».

«Генеральному директору Игове от начальника отдела тестирования и техподдержки Рафаила».

Первичное тестирование системы выявило следующие дефекты: а) наблюдается устойчивый перегрев планеты; б) ось вращения отклонилась на 23 градуса от вертикали, вследствие чего возникли циклические температурные анома-

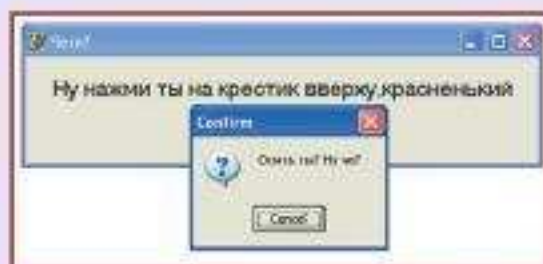
Читательские приколы



Плеер в картинке

Прикол не новый, но не то чтобы уж очень известный. Откройте Windows Media Player, запустите какой-нибудь видеоролик, сделайте снимок экрана клавишей Print Screen, откройте MS Paint, Word, Excel, Hypersnap (или еще что-нибудь — прикол работает во многих программах) и, не закрывая плеер, вставьте туда это изображение. Ролик из плеера будет идти прямо на нем, как будто это и не изображение вовсе, а взаправдашний проигрыватель. Работает только при запущенном Windows Media Player.

Роман (u1041129@diapod.podolsk.ru)



Программа-недотрога

Программка, которая делает вид, что не хочет слушаться пользователя (нажимаете на «Отмена», а она в ответ лишь раздраженно огрызается). Ничего особенного, но то, что ее написали специально для нас, мы никак не могли оставить без внимания.

Алексей Рожков (zakat_in@mail.ru)



Компьютер неистовым на сюрпризы. Иногда неприятные, а иногда, наоборот, очень даже забавные. Если у вас есть желание поделиться с окружающими каким-то приколом такого рода, присылайте нам его описание и скриншот на адрес: humor@igromania.ru. Это может быть что угодно: изображение сообщения об ошибке, какой-то курьезный глюк, текст, превратившийся после машинного перевода в нечто совершенно умиротворительное; — главное, чтобы было смешно (использование графических редакторов всячески приветствуется). Самые лучшие приколы мы обязательно опубликуем. Только не присылайте шутки и картинки, найденные на юмористических сайтах в интернете: публиковать эти уже приевшиеся всем шутки мы все равно не будем.

лии; в) пропускная способность рек не соответствует проектной; г) травоядная фауна отсутствует; д) орбита нестабильна, планета имеет тенденцию к падению на Солнце».

«Генеральному директору Игове от начальника отдела системотехники Люцифера».

а) а что вы хотели при таком соотношении «суша/вода»? Для оптимального охлаждения нужно где-то 1:3 — 1:4; б) мы работаем над этим; в) потому что молоко скисает, а мед засахаривается; г) травоядной фауне трава нужна, а она не растет при такой жаре и без воды. Предлагаю пустить по рекам воду, это заодно поможет решить проблему «в»; д) в качестве гравитационного противовеса мы выведем на внешнюю орбиту еще одну планету».

«Сушу ужимать некуда, значит, придется увеличивать площадь морей. А это — рост объема и силы тяжести. Да еще лишняя планета... — Михаил».

«Ничего, пользователь стерпит. Лишнюю планету оформим как фичу. А вот молоко и мед мы уже анонсировали. Хотя бы в самых заметных реках надо оставить. — Гавриил».

«Напоминаю, что сроки поджимают, а у вас еще конь не валялся. Кстати, дизайнеры до сих пор не представили проект коня, все с динозаврами возятся. Кому нужны эти динозавры? — Игова».

«Вообще-то, пользователь динозавров любит. — Гавриил».

«Ладно, но и конь чтоб был. — Игова».

«Генеральному директору Игове от начальника отдела тестирования и техподдержки Рафаила».

а) помимо нерешенных проблем с осью планеты теперь имеет тенденцию к улету в космос; б) травоядной фауны опять нет».

«Генеральному директору Игове от начальника отдела системотехники Люцифера».

а) сделаем еще один противовес, теперь на внутренней орбите; б) фауна размножилась, сожрала всю траву и передохла».

«Сколько всего противовесов вам надо? — Михаил».

«В общем, после калибровочных работ удалось стабилизировать систему на девяти. — Люцифер».

«Я правильно понял? Вместо одной планеты пользователь получит девять?! — Игова».

«Ну и что? Восемь из них все равно непригодны для жизни. — Люцифер».

«А размеры системы? — Игова».

«А пользователю знать их необязательно. Половину этих планет без телескопа все равно не увидишь. Предлагаю дополнить «Руководство пользователя 11-й заповедью: «Не изобретай телескоп». — Гавриил».

«Не надо. Тогда они его точно изобретут. — Игова».

«Кстати, после увеличения радиуса орбиты яркость ночного светила упала ниже проектного минимума. Предлагаю установить вместо него зеркало. — Рафаил».

«А где вы раньше были? Мы только-только уравнивали систему! Хотите все перенастраивать заново?! — Люцифер».

«Никаких заново! До сдачи проекта осталось шесть дней. Люцифер, или вы заставите все это работать, или я вас переведу с понижением! — Игова».

«Генеральному директору Игове от начальника отдела системотехники Люцифера».

А я виноват, что мне сразу не дали нормального ТЗ? Наклон оси придется оставить как есть. По крайней мере, в Эдемском саду будет +24, а если пользователь полезет куда-то еще, это его проблемы. Динозавров мы доделать не успеваем, но коней сделаем. С молоком и медом ничего не вышло, пустили по рекам воду, правда, она выносит в море соль. Чтобы травоядные не отжирали все ресурсы, мы выпустили патч в виде хищников, но поставить им программу, с помощью которой они будут отличать пользователя от добычи, уже не успеваем. Но работать, в общем-то, и так будет».



ТЕСТ

НОМЕР
58

НОВЫЙ КУРС

С этого номера формат «Мозгового штурма» немного меняется. В первых двух вопросах «Теста» отныне надо будет угадывать, из какой игры та или иная цитата, а формат последнего, седьмого, вопроса будет меняться из номера в номер. И самое главное — появился новый конкурс «Фотографическая память», в котором нужно расставить скриншоты из игр в правильном порядке. Ну как, вперед, что ли?

УСЛОВИЯ ТЕСТА

Ровно семь вопросов, к каждому — от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из предлагаемых вариантов. Пользоваться можно любой **проверенной** информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.

Ответы присылайте на test@igromania.ru либо на **адрес редакции** с пометкой «Тест» на конверте, его номером и названием. Прочие подробности смотрите в разделе «Участие в конкурсах».

В поисках истины

Классика «Теста». Два вопроса, к каждому — несколько вариантов ответа, лишь один из которых верный; его и нужно указать.

❶ После Half-Life 2 стало очень модно вставлять гравитационные пушки куда ни попадя. В этом номере есть обзоры сразу нескольких таких игр. Это:

А. DOOM 3: Resurrection of Evil и Project: Snowblind.

Б. Project: Snowblind и LEGO Star Wars.

В. Creatures Conflict: The Clan Wars и DOOM 3: Resurrection of Evil.

Г. Dead to Rights 2: Hell to Pay и Psychonauts.

Д. В этом номере нет ни одной рецензии на игры с гравипушками.

❷ Sudeki сделана в аниме-стилистике, потому что...

А. Это японская игра, а все японцы извра... питают слабость к аниме.

Б. На самом деле ее разрабатывали не японцы, а британцы из Climax, которым не давала покоя слава Final Fantasy.

В. Британская Climax выступала лишь заказчиком, на самом деле игру делали китайские отаку.

Г. А где вы там аниме углядели? Это же городское фэнтези.

Д. Правильного ответа нет.

Правдивая ложь

Требуется ответить, является ли приведенное утверждение правдой либо, наоборот, ложью.

❸ В SWAT 4 часто встречаются пасхалки из других игр, созданных этими же разработчиками: игровые автоматы Freedom Force, изображения Джулии из Tribes: Vengeance.

А. Абсолютно-лютная правда!

Б. Ни в коем разе!

❹ В США Obscure выпущена под названием Mortifilia.

А. Правда-правда.

Б. Не верю!

Культовые цитаты

Перед вами — цитаты из игр, подобранные особым образом. Вам нужно угадать, откуда они взяты.

❺ *All automated machinery... vehicles, phones, banks, defense networks... everything... shut down permanently.*

А. «Сerp и молот» (английская версия).

Б. DOOM 3: Resurrection of Evil.

В. Project: Snowblind.

Г. Cold Fear.

Д. Вы сами придумали эту цитату, а теперь морочите нам голову.

❻ — *There is a down suspect here.*

— *Roger that. Standing by for further reports.*

А. Project: Snowblind.

Б. SWAT 4.

В. Special Forces: Nemesis Strike.

Г. Cold Fear.

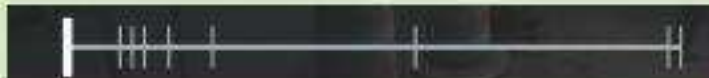
Д. DOOM 3: Resurrection of Evil.

72 метра



Нынешний приз адресован прежде всего охотникам за «Красным октябрем», любителям фильмов «К-19», «72 метра», «Ю-571» и вообще всем, кто неровно дышит к военно-морской тематике. Это **Silent Hunter III**, первый на нашей памяти симулятор, способный заинтересовать и фанатов-хардкорщиков, и людей, бесконечно далеких от флота. Призы любезно предоставлены фирмой «1С», российским издателем игры.

Проверка на прочность



❼ Те, кто играл в SWAT 4, уже поняли, что это за скриншот. Для тех, кто не играл, поясняем: каждой миссии в игре предшествует брифинг, на котором рассказывают, что произошло, кто подозреваемые, и показывают план здания. А та схема, что вы сейчас видите, используется для иллюстрации развития события: во сколько появились преступники, во сколько начались переговоры, когда прибыл отряд SWAT и т.д. От вас требуется угадать, к какой миссии относится эта временная шкала.

А. DuPlessis Wholesale Diamond Center.

Б. Northside Vending and Amusements.

В. A-Bomb Nightclub.

Г. Red Library Offices.

Д. Qwik Fuel Convenience Store.

Рубрику подготовил **Недобрый Мальчик**. Над душой у него стоял **Игорь Варнавский**.



СКРИНТУРС

НОМЕР
6

Июнь

Честь имею

Напоминаем правила «Скринтурса»: вам нужно угадать, из каких игр те девять картинок, которые вы видите рядом; наша задача — наградить самых проницательных участников, сумевших вскрыть все наши каверзы. Наградить будем дисками с новой стратегией **Imperial Glory** от создателей **Commandos** и **Praetorians**, которые мы героически стащи... предоставила нам компания «Новый Диск», российский издатель игры.

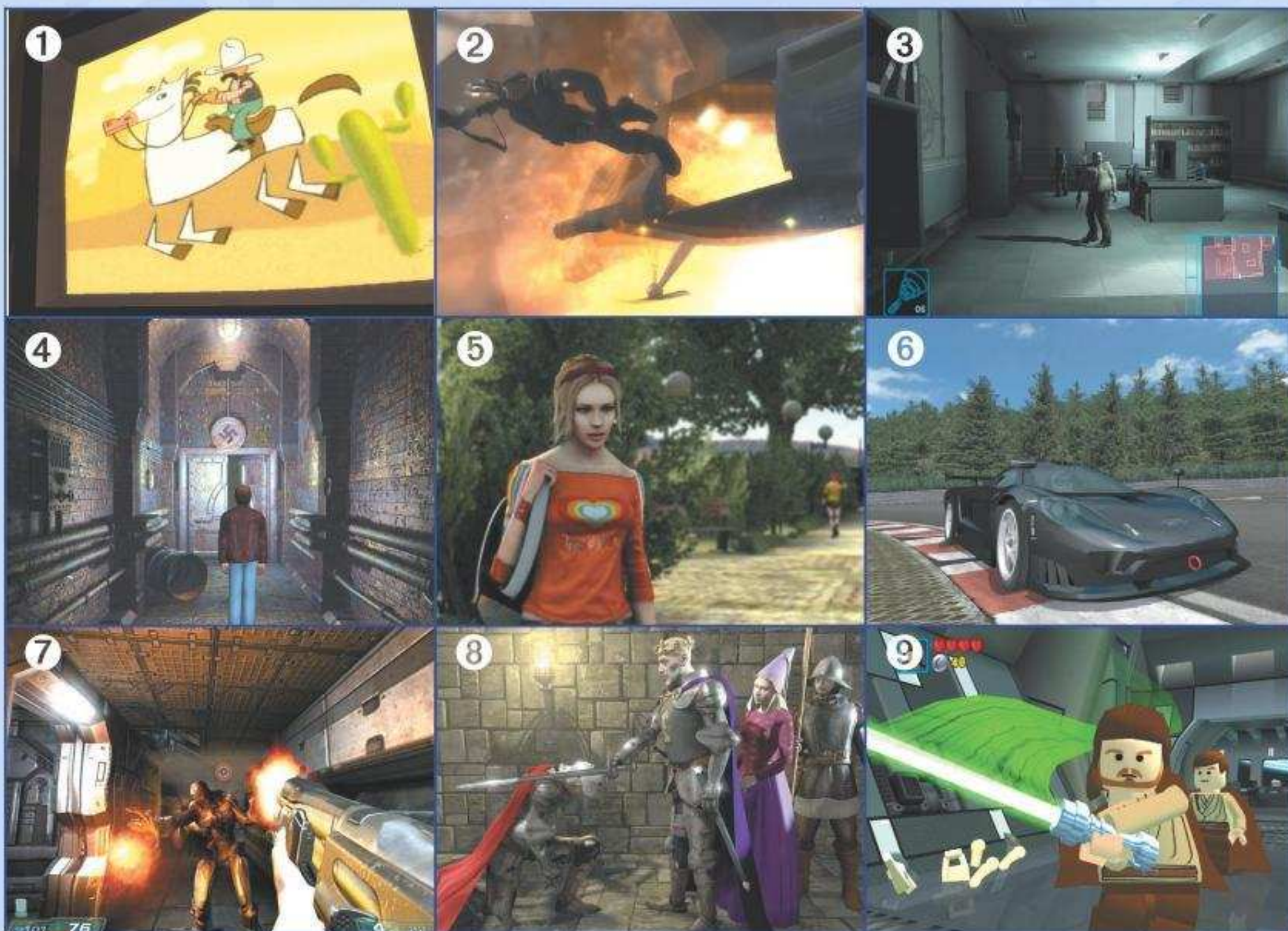


Ответы высылайте на наш экранированный, незамерзающий и вечноелектронный ящик screenturs@igromania.ru либо на **почтовый адрес редакции** с пометкой «Скринтурс» и его номером. За подробностями милости просим в раздел «Участие в конкурсах»!

Составитель «Скринтурса»:

Недобрый Мальчик.

Под пристальным взором **Игоря Варнавского**.



Фотографическая память №6. Июнь



Вы не пугайтесь, на самом деле «Фотографическая память» у нас не №6, а, вообще-то, №1: этот конкурс мы уже обкатывали в годовом номере и, поскольку он показал себя с наилучшей стороны, решили сделать его постоянным. А чтобы не путаться с нумерацией, сделали его сразу шестым. Вам нужно расставить пронумерованные скриншоты из SWAT 4 в том порядке, в каком они следовали бы в игре. Сначала, например, скрин из первого уровня, затем — из второго, потом — из третьего и т.д. Ответы должны выглядеть так: 1 — 3, 2 — 5, 3 — 2 и т.п. Письма с ответами шлите на адрес photo@igromania.ru

или на почтовый адрес редакции. Полноразмерные версии этих картинок лежат на диске в разделе «По журналу/Мозговой штурм».

Те, кто расставит все изображения в правильном порядке, станут обладателями безумной аркады **TrackMania Sunrise**, которая издавалась на территории нашей страны стараниями компании «Бука».



ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ ЗА №4/2005

Скринтурс №4. Апрель

Ха-ха-ха! Коварство дорогой редакции не знает предела: скрин из Silent Hunter III путали то с S.C.S. — Dangerous Waters, то с Silent Hunter II, а Second Sight — с Psi-Ops. Впредь будьте внимательнее!

Правильные ответы

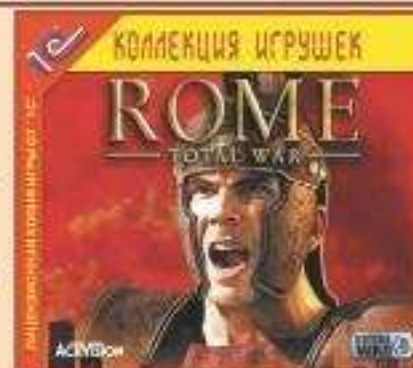
1. «Сталинград»;
2. Silent Hunter III;
3. «Койоты»;
4. Star Wars: Knights of the Old Republic II — The Sith Lords;
5. Forgotten Realms: Demon Stone;
6. Scrapland: Хроники Химеры;
7. Ядерный Титбит: Flashback;

8. Second Sight;
9. NASCAR SimRacing.

Победители

1. Савва Кириченко (sabba@aaanet.ru, г. Ростов-на-Дону);
2. Кирилл Иванов (melkor88@bk.ru, г. Новороссийск);
3. Анвар Габсалихов (abhor@nxt.ru, г. Альметьевск);
4. Леонид Панайотиدي (w_d@mail.ru, г. Энгельс);
5. Алексей Тороков (leha_gamer@mail.ru).

Все, кто одолел апрельский «Скринтурс», получают в подарок диски со стратегией **Rome: Total War**, локализованной и изданной в России фирмой «1С».



Тест №56.

Из жизни огнетушителей

Выявить какую-то закономерность в ошибках так и не удалось: участники, кажется, в одинаковой степени путались во всех вопросах.

Правильные ответы

1. А (Tombstone относится к положительным персонажам);
2. Д (в TMNT Mutant Melee нет никаких секретных уровней);
3. Б (предыдущим проектом разработчиков The Fall была Soldiers of Anarchy);
4. В (в Psi-Ops не было пси-способности «лечение», зато в Second Sight была);
5. А (World War II: Panzer Claws 2 — сиквел игры Frontline Attack: War over Europe, которая вышла в 2002 году);
6. А (среди бонусов в Playboy: The Mansion есть несколько интервью с селебрити, например со Снупповой Собакой);
7. Б (джедайский совет в Star Wars: Knights of the Old Republic II — The Sith Lords действительно изгнал главного героя из своих рядов, но лишить его Силы он не мог).

Победители

1. bi-bop (bi-bop@yandex.ru);
2. Алексей Сальников (eiran@km.ru, г. Воронеж);
3. SilentAssasin1 (SilentAssasin1@yandex.ru);
4. Виктор Галенков (г. Липецк);
5. Татьяна Полякова (г. Псков).



Товарищам, затесавшимся в список победителей, торжественно вручаются диски с очаровательнейшей стратегией Freedom Force vs. the Third Reich (российский издатель — «Новый Диск»). Главный приз — огнетушитель порошковый ОП-5 (з) с подписями всех сотрудников редакции — отправляется Никитину Алексею из Чебоксаров.

В ответах Алексея, увы, были ошибки, но он написал такое трогательное письмо, что мы просто не могли оставить его без подарка. Оцените: «...Когда вы разыгрываете какую-нибудь хрень для компа, вроде материнской платы Foxconn (да еще на чипсете Intel 925x Express!), я не больно радуюсь, потому что компа, куда надо вставлять эту хрень, у меня нет. Но сейчас вы разыгрываете огнетушитель, который в комп вставлять не надо (хотя, если хочется, можно попробовать), и это привело меня в восторг, тем более что 5-й — мой любимый размер, да и огнетушитель в хозяйстве незаменим...»



УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ ТЕСТ, СКРИНТУРС И ФОТОГРАФИЧЕСКАЯ ПАМЯТЬ

Для участия в конкурсах «Тест», «Скринтурс» и «Фотографическая память» вам требуется выслать нам правильные ответы до определенного срока, сделав соответствующие пометки на конвертах или в теме e-mail-писем и указав свой адрес. Далее — подробно.

1. Правильные ответы должны выглядеть соответствующим образом для каждого конкурса. Например, «Тест» выглядит так: 1 — А, 2 — Г, 3 — В и т.д. (то есть указываете номер вопроса и сразу, через тире, выбранный вами вариант ответа). «Скринтурс»: 1 — Star Worms: Knights of the New Empire — The Dick's Lords; 2 — Non-Dangerous Waters; 3 — The Asshole: Last Days of Maya. «Фотографическая память»: 1 — 3, 2 — 5, 3 — 2, 4 — 1, 5 — 4.

2. На конверте письма или в теме послания ОБЯЗАТЕЛЬНО ПИШИТЕ НАЗВАНИЕ И НОМЕР КОНКУРСА, в котором вы участвуете. Если вы шлете ответы на несколько конкурсов, присылайте ответы разными письмами на соответствующие электронные ящики. То же касается и бу-

мажных писем. Не экономьте на конвертах, иначе вы сэкономите себе победу в конкурсе.

Если вы шлете ответы по e-mail, указывайте город, в котором проживаете.

Если вы шлете ответы по обычной почте, разборчиво пишите свой полный адрес, включая индекс и фамилию, имя, отчество того, кто будет получать приз на почте (если у вас нет паспорта, указывайте фамилию, имя, отчество того, кто сможет получить приз на почте за вас).

3. Присылать письма с ответами можно как на почтовый адрес редакции, так и по электронной почте. Адрес редакции: 111524 Россия, г. Москва, ул. Перовская, д. 1, стр. 7, «Игромания». Электронная почта:

TEST@IGROMANIA.RU для «Теста»;
SCREENTURS@IGROMANIA.RU для «Скринтурса»;
PHOTO@IGROMANIA.RU для «Фотографической памяти».

4. Ответы и победители афишируются ровно через номер. То есть, если конкурс опубликован в «Иг-

романии» №6, ответы на конкурс с девяностопроцентной вероятностью будут в «Игромании» №8/2005.

5. Исходя из пункта 4, ответы принимаются в течение того месяца, которому журнал «принадлежит». То есть ответы на июньские конкурсы будут приниматься начиная с появления журнала в продаже и минимум до 00 часов 00 минут 30.06.2004. Точный срок мы не указываем, так как всегда принимаем ответы до последнего момента, пока не беремся за окончательное подведение итогов по конкурсу.

6. В конкурсах «Тест», «Скринтурс» и «Фотографическая память» победители выбирают-ся случайным образом из всех писем с правильными ответами.

7. Если вы живете в Москве или ближнем Подмосковье (Подольск, Королев, Пушкино, Сергиев Посад и т.д.), вам предстоит путешествие в редакцию за призом. Звоните, договаривайтесь и подъезжайте.

Если вы не москвич и не живете в пределах ближнего Подмосковья, приз будет выслан либо по указанному вами на конверте адресу (если письмо пришло по обычной почте), либо по тому адресу, который вы сообщите по электронной почте в ответ на запрос с ящика winner@igromania.ru.

8. По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь на winner@igromania.ru.

РЕДАКЦИЯ ЖУРНАЛА «ИГРОМАНИЯ»

ОНЛАЙНОВЫЙ МАГАЗИН НА WWW.IGROMANIA.RU

Через наш онлайн-магазин, действующий по предоплате, вы можете приобрести ранние номера журналов «ИГРОМАНИЯ», «ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ» и «МИР ФАНТАСТИКИ», а также, периодически, новейшие номера, только поступившие в продажу.

Механика работы онлайн-магазина такова: вы оплачиваете заказ через любой банк, включая Сбербанк, а затем получаете его на вашем почтовом отделении. Подробности на сайте. Ждем вас!



Всегда в розничной продаже новые и ранние номера «Игромании»:

- м. Проспект Мира, на книжной ярмарке в спорткомплексе «Олимпийский», подъезд 4, место 354.

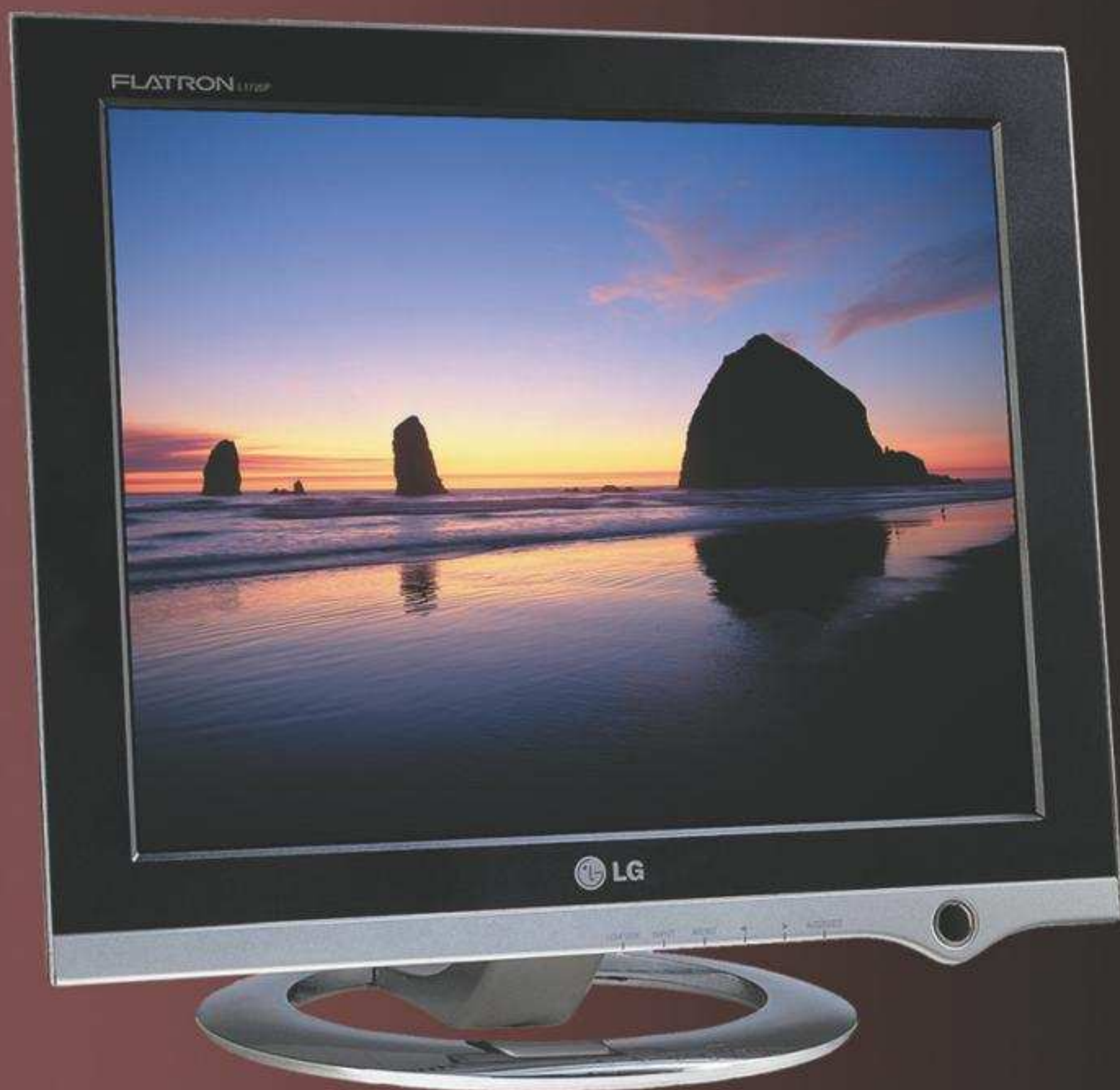
Рассылка наложенным платежом

Рассылка наложенным платежом осуществляется только по России. Оплата журналов и книг производится при получении бандероли на почте. Заказ можно оформить на сайте www.igromania.ru в разделе «Онлайн-магазин».

Lif's Good



FLATRON™
freedom of mind



FLATRON F700P

Абсолютно плоский экран

Размер точки 0,24 мм

Частота развертки 95 кГц

Экранное разрешение 1600x1200

USB-интерфейс



Dina Victoria
(095) 688-61-17, 688-27-65
WWW.DVCOMP.RU

Москва: АБ-групп (095) 745-5175; Акситек (095) 784-7224; Банкос (095) 128-9022; ДЕЛ (095) 250-5536; Дилайн (095) 969-2222; Инкотрейд (095) 176-2873; ИНЭЛ (095) 742-6436; Карин (095) 956-1158; Компьютерный салон SMS (095) 956-1225; Компания КИТ (095) 777-6655; Никс (095) 974-3333; ОЛДИ (095) 105-0700; Регард (095) 912-4224; Сетевая Лаборатория (095) 784-6490; СКИД (095) 232-3324; Тринити Электроникс (095) 737-8046; Формоза (095) 234-2164; Ф-Центр (095) 472-6104; ЭЛСТ (095) 728-4060; Flake (095) 236-992; Force Computers (095) 775-6655; ISM (095) 718-4020; Meijin (095) 727-1222; NT Computer (095) 970-1930; R-Style Trading (095) 514-1414; USN Computers (095) 755-8202; ULTRA Computers (095) 729-5255; ЭЛЕКТОН (095) 956-3819; ПортКом (095) 777-0210; **Архангельск:** Северная Корона (8182) 653-525; **Волгоград:** Техком (8612) 699-850; **Воронеж:** Рет (0732) 779-339; РИАН (0732) 512-412; Сани (0732) 54-00-00; **Иркутск:** Билайн (3952) 240-024; Комтек (3952) 258-338; **Краснодар:** Игрек (8612) 699-850; **Лабитнанги:** КЦ ЯМАЛ (34992) 51777; **Липецк:** Регард-тур (0742) 485-285; **Новосибирск:** Квеста (38322) 332-407; **Нижний Новгород:** Бюро-К (8312) 422-367; **Пермь:** Гаском (8612) 699-850; **Ростов-на-Дону:** Зенит-Компьютер (8632) 950-300; **Тюмень:** ИНЭКС-Техника (3452) 390-036.



ВІВІСЕКТОР



© 2005 ЗАО «1С». Все права защищены. © Action Forms. Все права защищены.

Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

Москва

Фирма «1С», ул. Селезневская, 21;
Магазины сети «Чистый софт»:
ТЦ «Морозов», ул. Милуто-Маска д. 37;
ТЦ «Морозов», Рязанский пр-т 28;
ТЦ «Черемушки», пав. 25-21 ул. Профсоюзная, 56;
ТЦ «Буденновский», пав. А-2 пр. Буденного, 53, стр. 2;
ТЦ «Торбушин двор», пав. 62-166, Бегинковский пр.,
7, к. 3;
ТЦ «Твой Дом» этаж 2, 24 км. МКАД;
ТЦ «Перекресток», Дмитровское шоссе 13;
ТЦ «Смоленский», пав. Д-63, Смоленская площадь д. 1,
ул. Школьников, 11;
1-я ул. Зигуратов, 12а;
ул. Новый Арбат, 17;
ул. Профсоюзная д. 120 кор.3;
м. Марьино ТК, пав №19;
ул. Люблинская, 4а;
Воскресенская ул. 8/1;
м. М. Басовская, вл. 17;
Смоленская 24, вл. 1;
В.Орехово, 19, стр. 2;
Ленинградский проспект дом 56/2,
Строительная 9;
Бол. Якимовка 26. Дом из дерева;
Русское шоссе ул. 27 Дом книги в Сокольниках;
Новослободская ул. 16;
3-ий Добрынинский пер 3/5 кор.1;
Ленинский проспект д. 52/1;
Руставели, 1;
Ломоносовский пр-т 23;
Братиславская ул. 13;
Новая Басманная 31, стр. 1;
Измайловская 38 кор.1;
Ярославское шоссе д. 54;
Полена д. 28;
Кавказского, 33/1;
Смоленский проспект, 16;
Марксистская д. 3 (мат. Платона);
Новая Коломенская 46 кв.41;
Якимовка 18;
Земляной Вал д.2/50;
Сек. Булево ул. Старокачаловская д. 16;
Одесская наб. 22/24;
Ленинский проспект 39;
Зеленоград Панфиловский пр-т корп. 1106 Б;
Королевское шоссе д.20 стр.1;
Натюрный бульвар д.4 к.1;
Архиповская д4;
Ленинский пр-т 146;
Ангарская ул. 25 кор.1;
Мясницкая ул. 17;
Матвеевская ул. 20 кор.1

Александров

Красный пер., 10

Астрахань

ул. Сапунова, 51;
ул. Советская, 36;
ул. Ульяновы, 3;
ул. Мухоморова, 3 «Перекресток»

Великий Новгород

ул. Большая Совет-Петербургская д.6/11

Вильнюс

ул. Аляксандра, 10 «AKELOTE и Ю»

Владивосток

ул. Жигур, 48;
ул. Русская, 46 «Планета»

Владимир

ул. Даринская, 10;
ул. Даринская, 11;
Октябрьский пр-т, 47

Волгоград

пр. Ленина, 2-а

Вологда

ул. Челюскинцев, 3, «Пасаж»

Воронеж

Ленинский пр-т, 150 ТЦ «Пассаж»;
ул. Коммунальная «Лаборатория Развлечений»;
Остроговская набережная «Лаборатория Развлечений»

Геленджик

ул. Лопатина, 33 «Компакт»

Губин

ул. Даринского, 113

Дзержинск

ул. Гагарина, 51а

Днепропетровск

пр. Карла Маркса, 50;
ул. Московская, 1;
пр. Карла Маркса, 46;
ул. Харьковская, 2;
ул. Боброва, 23;
ул. Московская, 3;
ул. Ленина, 1-Б

Екатеринбург

ул. 8 Марта, 82, «Ирландия Мир»;
ул. Луначарского 49, «Планета»;
ул. Радзислав 4 магазин «Салон Тим»

Железнодорожный

ТЦ «Смол» компьютер 71

Жуковский

ул. Гагарина, 24;
ул. Лазога, 1 «Мир»;
ул. Чкалова, 1

Ижевск

ул. К. Маркса, 302, м.н. «Перекресток»

Иркутск

Чкалова 19 «РемБилТехника»;
Ленина 15, «Звонко»;
Фрунзе 8, «ВМД»;
Ленинская 17, «Торговый Комплекс»;
Колосова 2, «СД-НБ»;
Урицкого 13, «Омега»;
Партизанская 1, ТБ «Навигатор»;
Даринского 26, «Абсолют»;
Урицкого 1, «Детский мир»

Калининград

пл. Победы, 4;
торговая сеть «Монитор»

Калуга

ул. Кирова, 7/47

Кемерово

пр. Трудовое, 22 «н-102

Киров

ул. Московская, 11 «Орбита»;
ул. К.Маркса, 129;
ул. Московская, 12;
ул. Пролетарская, 17А;
ул. Воровского, 71

Киев

ул. Большая Васильковская, 54 «Омега»;
Клиня
ул. Гагарина, 37/1 «Компьютеры и связи»

Кострома

Красные горы, магазин «Ан»;
ул. Советская 130

Лангепас

ул. Ленина, 28-а, маг. «Пелликан»

Липецк

ул. Ворошилова, 3 «Золотой Диск»

Луганск

ул. Советская, 88 «Пролет»

Луганск, Приморский край

4 м.р.н., «Ариак»

Лысьва

ул. Федосеева, 38

Махачкала

ул. М. Янгского, 67

Минск

пр. Октября, 31

Минск

ул. В. Колоса, 1

Нарьян-Мар

ул. Ленина 29 Б

Нефтекамск

ул. Ленина, 15

Нефтеюганск

«Росси», м.р. 2, д. 23

Нижний Новгород

ул. Большая Покровская, 74, м.н. «Компьютер плюс»;
ул. Водяная, 7/8, м.н. «Омега»;
ул. Фелицына, 10 отдел «Компьютер плюс»;
ул. Московская, д.5, Салон «Все для бухгалтера»

Новокузнецк

ул. Металлургов, 1, м.н. «ПРИВЕТ»

Новосибирск

ул. Фабричная 4, оф. 311;
ул. Ватулина, 27;
ул. Челюскинцев, 15
проспект Дзержинского, 7, «Меломан»;
Красный проспект, 74, 3 этаж, «Си-Док»

Норильск

ул. Богдана Хмельницкого, 17;
ул. Кирова, 28-4

Одесса

ул. Ленина, 32
ул. Рыбинская, 10 «Антика»;
ул. Жуковского, 34 «Компьютерный Дом»;
ул. Карлава 120 ТЦ «Аристократ»;
ул. Гагарина, 50 ТЦ «Керогазовский»

Омск

ул. Карла Маркса, 5;
Торговый город, 3 районный, 23 место
ул. Колышайкина, 12
Первомайский рынок;
Павловский Центр;
Кирова, 12

Орел

Красная, 1

Орск

ул. Краснокаменная, 64;
ул. Кавказская, 11 ТЦ «Дружба»

Павловский-Посад

ул. Кирова, 23

Пенза

ул. Коммунистическая, 28;
ул. М. Горького 37а магазин «Фристайл»

Пермь

ул. Куйбышева, 38, маг. «Ирусан»;
Комсомольский пр-т, 24;
ул. Луначарского, 58

ул. Улицкая, 13, ТЦ «Владимир»
ул. Бортничиха, 13, универсам «79»

Псков

ул. Яна Фабричного, 10

Пушкино, МО

Московский проспект 5

Рига

ул. Дзержинского, 14, оф. 502 «АВТО»;
ул. Брайласа 39, т.п. «ВЭФ», 9А «ВЭФ»;
ул. Кр. Барона 25, 9А «ВЭФ»;
ул. Кр. Валдемара, 73;
ул. Маршала 357, т.п. «DOLE», 9А «ВЭФ»

Ростов-на-Дону

ул. Первомайская, 187, салон «Павел Гандарбин»;
ул. Серафимовича, 75, оф. 17;
Компани «Экран»

Самара

Московское шоссе, 81А, ТЦ «Парк Хаус»;
ул. Ульяновская, 18, ТЦ «Вавилон», секция 333;
ул. Георгия Димитрова, 7, ТЦ «Орбита»;
ул. Ленинградская, 63, салон связи «Ултра»;
ул. Победы, 131, ТЦ «Теремок»;
ул. Стара Застра, 59, стр. 1, ТЦ «Спартакорский», секция 9;

пр. Юрия Писарева, 148, секционный магазин «Металд»;
ул. Карла Маркса 5106, 15 мер. ТЦ «25 часов»;
Московское шоссе, 28, магазин «Деловой мир»;
пр. Кирова, 233, магазин «Комп» секция 2;
ул. Стара Застра, 141, ТЦ «Экран»;
перекресток улиц Ленинской и Владимирской, торговый павильон №1;

Саранск

ул. Пролетарская, 46;
ул. Большевикская 37/3;
ул. Советская, 65

Сочи

ул. Ленина, 88 «Сирин»

Северодвинск

ул. Плоская, 11 ТЦ «Дружба»

Североуральск

ул. Мухоморова, 10

С.-Петербург

ул. Садовая, д.11
Новый пр-т, 28, «СПБ Дом Книги»;
Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»;
Коммунистический пр., 10/3, компьютерный супермаркет «АККО»;
Сенная пл., 1, «Компьютерный Мир»;
пр. Стачек, 77, «Компьютерный Мир»;
Московский пр., 86, «Компьютерный Мир»;

Ленинградский пр., 12,
ул. Голубянка, д.13 «Диагност»;
ул. Морозов д.8 «КЕЙ»;
ул. Пушкинская, 12, л.п. А,
л.п. 4-Н, «Дай-Проджит»;
Московский пр., 2,
7-я линия Васильевского острова, д. 40
Большой пр-т Вас. о-ва, 68
Восстания, 13
Новосильский пр., 35

Старый Оскол

м.р. Корсаева, 28а

Сургут

ул. Ленина, 13;
ул. Звездная, 11, блок Б. «Диппр»

Тамбов

ул. Советская, 148/45, магазин «ВЕРНИКА»

Тольятти

ул. Революционная, 60, секционный магазин «Металд»;
Приморский бульвар, 22, отдел «Импел»

Томск

ул. Кирова пр-т д. 80/1;
ул. Колосовская 133;

Уссурийск

ул. Кирова, 6;
ул. Кирова пр-т д. 118/1

Тюмень

ул. Рустовская, 62

Тында

ул. Кр. Пресня, 33

Уссурийск

ул. Кирова, 252

Уфа

ул. Лесотехническая, 48, ТК «Октябрьский»;
ул. 50-лет СССР, 47 «Омега»;
пр. Октября, 137

Челябинск

ул. Российская, 281

Череповец

ул. Тимкина, 7, ТК «Фортуна»

Чусовой

ул. Чкаловского, 8

Элиста

ул. Пушкина, 20

Якутск

ул. Ойуун-Мире, 20, «Мир»

Интернет-магазины

www.ozon.ru
www.beko.ru

а также в фирменных магазинах Москвы:

Чистый софт: ТЦ «Черемушки», пав. 16-38 и 25-21 ул. Профсоюзная, 56; ТЦ «Буденновский», пав. Б-5 пр. Буденного, 53, стр. 2; ТЦ «Торбушин двор», пав. 62-174, Бегинковский пр., 7, к. 3; ТЦ «Бегемот», ул. Милуто-Маска, 37; Отдел в магазине «Мобайл центр», пр. Мира, 112; Отдел в магазине «Мобайл центр» Луизиане Д. Дюкло, 8.
Ашан: Паркостроительный переулок д.2, Смоленский д.7 а, Генерала Белова д.4, Шаболовская д. 61/21, Профсоюзная, д. 96, м.р. 1, Аксентьевский дом 57
М-Видео: Смоленский б-р д.13 стр.1, Декабристов ул. 12, 26-й км МКАД, Рязанская ул. 22, ул. Генерала Белова 35, Профсоюзная, д. 63, Шабоковское шоссе 100, Ленинградское шоссе 16 стр.1-2, Пр-кт Мира, 91 корп.1, Автозаводская д.11, Чотковский б-р д.3, корп.2, Маросейка д.6/8 с.1, Смоленский пер. д. 13/15, Люблинская д. 169, Никольская д.8/1, Бол. Чернышевский д.1, Ижевский скл д.3, Пятницкая д. 3
Партис: Волгоградский пр-т, д. 1, Калужская пл., д.1, Пролетарский Вал д. 7, Земляной вал д.32/34, Мичуринский пр-т д. 45, пр-т Мира д. 118А, Бранская д.12, Солянка д.1, Комсомольский пр-т 27, Ленинский проспект д/111, Земляной вал 53, Мат. Черкасский пер.25, Дмитровская 40, Ленинградский проспект дом 52, Воронцовское шоссе 2, Улицы д.1 А, Народного ополчения ул. 22/2
Премьер-Девиз: «Торговый ряд «Басманный Дистрик», ул. Профсоюзная 19; павильон №6, ул. 13-ая Пролетария д.27/4
Формоза: Трансвалянский переулок д.2, Смоленский д.7 а, Генерала Белова д.4, Шаболовская д. 61/21, Профсоюзная, д. 96, м.р. 1, Аксентьевский дом 57
Цифра: Пл. Воровского 1, Пр-кт Буденного 53 ТЦ Буденновский И-5, Кировградская ул., д. 15, ТЦ «Электронный рай», пав. 3/12а, Тверская 25/9
ТД «Союз-Александров: Мира пр-т, 116, Арбат, Старый Арбат ул., 6/2, ПММ, Красная пл., 3, Вешние, ул. Вешневская д. 20 А, Динамо, Ленинградский пр-т, 33 А, Жульбино, Халыбинский б-р, 7/11, Копейка, Мичуринский пр-т, 44, Мелит, Удальцова ул., 42, Мир, Бибиревская ул., 11, Мир, Дмитровское ш., 43, Мир, Воронцовская ул., 7, Мир, Волгоградский пр., 133, Мат. Профсоюзная ул. 144 (Ярдан), Ипполита, Вернадского пр-т, 86, стр. 2, Перекресток, Алфимовское ш., 40 А, Рамстор, Кашарское шоссе, 61, стр.2, Ра. истор, Шереметьевская ул., 60 А, Рамстор, Новокосинский б-р, д.41, с.4, Рамстор, Милитская ул., 53, Рамстор, Комсомольская пл., 6, Рамстор, Ядровская ул., 19, Рамстор, Часовая ул. 10, Таганка, Воронья Радзиславская ул. 22, Токстальщиков, Люблинская ул., 2, ЦРМ, Патриота ул., 2, к. Б. Клипер, Новый Арбат ул., 19, стр. 1, Столица, Куставская ул., 6, Кресты-Степано, 66 км МКАД, Черемушки-Новокосинский пр-т, 33/2, СИ - Квадрат, Диск, Ленинский д. 11, Столица Косовская, АВ-Таганка, Мир Печать,